WARIO WARE D.I.Y • SKATE 3 • MGS PEACE WALKER • SUPER MARIO GALAXY 2

MEGACONSOLAS

Nº 84 • Mayo 2010 • www.elcorteingles.es

El Corte Inglés

LOS ME...

RED DEAD REDEMPTION

FORAJIDO DE LEYENDA

LOST PLANET 2

PLANETA EN ARMAS

SPLIT SECOND VELOCITY

ACCIÓN AL VOLANTE

SIN & PUNISHMENT 2

ARCADE EXPLOSIVO



ALAN WAKE

TERROR PSICOLÓGICO



MOD NATION RACERS

ANÁLISIS + GUIA

El nuevo accesorio para tu estilo

Combínala con

Style Boutique



3
www.pegi.info



www.nintendo.es

NINTENDO DSi

MAYO 2010



La llave virtual

El mes pasado comentaba en esta misma columna las estupendas sensaciones que me había proporcionado el nuevo invento de Microsoft, Project Natal, y no me resisto a hacer lo propio, brevemente, sobre la tecnología 3D que llevarán de "serie" los televisores del futuro. Aunque habrá otras compañías, Sony encabezará la revolución a partir de junio con pantallas de 40 pulgadas para arriba y por lo que pude ver en un reciente acto de presentación, nos esperan grandes emociones en el salón de casa. Las 3D nos van a transportar a experiencias visuales únicas con películas, emisiones televisivas y, cómo no, videojuegos. Si Avatar abrió las fronteras en el mundo de la imagen, con esa Pandora en la que casi podíamos vivir, no me puedo imaginar como será meternos de lleno en una batalla donde podremos ver como estalla un bombazo ante nuestras narices y a nuestra espalda otro, o en una carrera controlar por el retrovisor quien te viene a rebufo mientras maniobras para esquivar la rueda que se te viene encima del coche que tenías por delante y se acaba de dar el "piñazo". Bueno sí me lo puedo imaginar, que ya con «Motorstorm» lo he probado y de ahí que de fe de todo lo que comento. Y aprovechando que el Pisuerga pasa por Valladolid, no os perdáis el reportaje sobre nuevos títulos de conducción que están por llegar a la vuelta de una curva. No obstante ya tenemos dos de diferentes prestaciones, el explosivo «Split/Second: Velocity», que nos recuerda lo artístico que puede ser pegarse una "toña" (con el juego, eh!); y las divertidísimas carreras de autos locos de «ModNation Racers», con un editor de niveles de campeonato. Venga, acelera y comenzamos.

J.M. Fillol

STAFF

Realiza
Estrenos 21 S.L
C/ José Abascal, nº55, entreplanta izda. 28003 Madrid
Telf: 91 781 89 80 • Fax: 91 577 91 09
e-mail: megaconsolas@estrenos21.com

Consejero Delegado: Aureo Ruiz de Villa
Director: José María Fillol
Redacción: Alejandro Pascual, Lorena Pérez
Dirección de Arte y Diseño: Raúl Blázquez
Maquetación: Daniel Blázquez
Colaboradores: Jotacé, William van Dijk, Galibo
Director Comercial: Jerónimo Bascoy
Publicidad Madrid: Carlos Viera
Fotomecánica: Alejandro Zarzalejo
Imprime: Rivadeneyra
Depósito Legal: M-43083-2002





NOVEDADES AL CAER

Kane & Lynch 2 encabeza una lista de juegos de lo más variado

KOCH MEDIA

En los próximos meses vamos a ver unos cuantos juegos que tienen una característica en común: todos tienen algo especial que les hace únicos. El más claro, por su estilo retro, es «3D Dot Heroes», un juego de aventura y rol que emula los clásicos como los Zelda de NES, pero llevando los píxeles a las tres dimensiones y añadiendo mucho humor al conjunto. En segundo lugar, tenemos un juego basado en una de las series anime japonesa más vistas en nuestro país: «El Puño de la Estrella del Norte», que añadirá un nuevo capítulo a la serie nunca visto anteriormente, y que mantendrá todo el espíritu de esta serie llena de combates y violencia situada en un mundo post-apocalíptico y sumido en el caos. Y para liberar adrenalina, nada mejor que un arcade de toda la vida. Eso es exactamente «Nail'd», un juego de conducción extrema, lleno de saltos y velocidades vertiginosas, que sigue la estela de otras producciones como «Motorstorm» o «Pure».

Un día de perros

Sin duda, el más destacado de todos ellos, por su mezcla de calidad y originalidad, es «Kane & Lynch 2: Dog Days», la secuela de un juego que llegó al mundo de los videojuegos con grandes ideas, pero que, debido a fallos en su jugabilidad, se quedó a medio camino de convertirse en un gran juego. Esta segunda parte no sólo ha corregido todas esas faltas y pulido un sistema de coberturas eficiente, sino que ha añadido un estilo que los creadores tenían muy claro desde el principio. Se han inspirado en los vídeos caseros de conflictos subidos a YouTube para imitar esa cámara temblorosa y con pérdidas de información, que te meterá en la acción de un modo que nunca se ha visto en un videojuego. Además, esta vez manejaremos al "bueno" de Lynch, en una exótica Shangai recreada de una forma hiperrealista. Llegará el 27 de agosto.



El final de una trilogía

ANUNCIADO GEARS OF WAR 3



Sabíamos que pronto llegaría, ya que los creadores aseguraron que los tres títulos de la trilogía de «Gears of War» saldrían para la misma generación de consolas, en Xbox 360. El encargado de anunciar su tercera parte ha sido Cliff Bleszinski, que lo presentó en las televisiones americanas acompañado de un pequeño trailer corto, pero bastante revelador. En él se puede ver a un Dom, el amigo de Marcus Fénix, bastante cambiado y apesadumbrado, exhibiendo una barba, debido a los acontecimientos sucedidos en la segunda entrega. Marcus le ayuda a levantarse para descubrir así un nuevo tipo de Lancer y ver cómo esta vez la guerra se hace aún más multitudinaria (se ha confirmado que esta vez el cooperativo será de hasta cuatro jugadores). También hemos podido ver un nuevo y temible enemigo monstruoso que hará frente tanto a los Locust como a los humanos. Además, se ha anunciado que renovará el sistema de cobertura y que habrá escenarios subacuáticos. Llegará a todo el mundo el 9 de abril.

Por fin llegará a Europa y traducido

DEMON'S SOULS

El año pasado marcó el nacimiento de un juego que los usuarios europeos no pudimos disfrutar, ya que nunca llegó a distribuirse en nuestro país, puesto que, supuestamente, el público europeo no era un usuario potencial. Se trataba de «Demon's Souls» un título de rol cuyas principales características son su gran nivel de dificultad, todo un reto incluso para el jugador más experimentado, y su original apartado online, donde podremos compartir pistas con otros jugadores avisándoles de peligros y ver sus muertes sabiendo así como evitar su mismo destino. Nada más salir en otros mercados comenzó a llevarse importantísimos premios, como el Mejor Juego del Año de la revista GameSpot y el boca a boca hizo el resto, obligando a los jugadores de nuestro país a tener que recurrir a la importación. Pero Namco Bandai ha apostado por él distribuyéndolo en nuestro país y localizándolo a nuestro idioma, así que todos los jugadores del viejo continente estamos de enhorabuena.

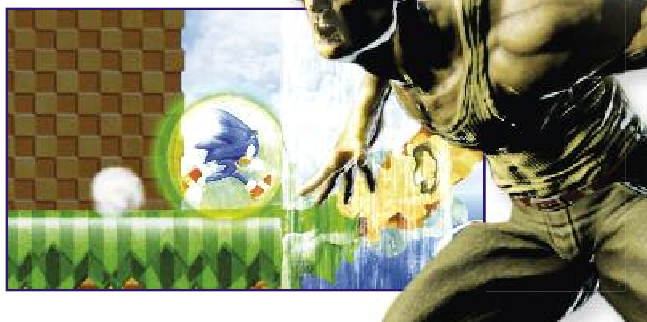




Cambios de estrategia

SPIDER-MAN Y SONIC

En el mundo de los videojuegos las secuelas están a la orden del día y el jugador más habitual no se extraña de ver cada año nuevas entregas de las sagas más famosas. Esto supone que llegue un punto que la franquicia en cuestión pueda llegar a agotar toda su creatividad y cada nuevo título parezca una versión retocada del anterior. En el caso de Spider-Man, incluso el propio presidente de Activision admitió que la saga estaba estancada y que debía de presentar un cambio radical si quería seguir teniendo éxito. Así se presentó «Spider-Man Shattered Dimensions», una nueva historia que dividirá el universo del hombre araña en dos dimensiones con cuatro estilos bien diferenciados. Uno será parecido al que estamos acostumbrados, con nuestro Spidey enfundado en su traje azul y rojo, mientras que el otro tendrá un estilo Noire más oscura. Aún quedan dos por revelar. Por otro lado, otra saga mítica, la del erizo azul Sonic, después de dar tumbos probando nuevas fórmulas de adaptarse a los nuevos tiempos, ha decidido hacer justamente lo contrario: volver al pasado de sus primeros juegos. Lo hará manteniendo la perspectiva horizontal y mezclándola con el 3D en un juego por episodios en formato descargable.



Los juegos sin narrativa quedarán obsoletos

CRYSIS 2

El director de «Crysis» y el próximo «Crysis 2», Cevat Yerli, aseguró que los juegos *"donde la narración no es importante quedarán obsoletos"*, asegurando haber visto un cambio creativo en la línea de su propia compañía, cada vez centrándose más en este campo. Según el creador: *"Con Far Cry, sólo dimos importancia a la historia después de que termináramos el juego. Acabamos el juego y dijimos: '¿Cuál es la trama? Vamos a ver, ¿qué estás haciendo aquí?'. En Crysis, escribimos la historia, tuvimos hasta 25 castings y todo eso, pero el tiempo en pantalla no es suficiente para construir un personaje en absoluto"*. Como ejemplo final, apuntaba a su próximo lanzamiento, «Crysis 2», el cual no se imagina sin un argumento consistente. *"La localización tiene un arco argumental, el nanotraje tiene un arco argumental. No es sólo que haya leído un libro y ahora diga que todo tiene un arco argumental, es asegurarse de que el jugador sea llevado por ese arco. Quiero saber de qué va el segundo nanotraje. Quiero saber qué es lo que está pasando con Nueva York"*.

Breves

Marvel vs Capcom 3

Capcom anunció en su última feria que está preparando la tercera entrega de su saga de lucha que enfrenta a los personajes de Marvel contra los de su propia productora: Marvel vs. Capcom 3. Hará uso del portentoso motor de «Resident Evil 5» y «Lost Planet 2».

God of War III arrasa

La última entrega de Kratos, el brutal dios de la guerra, arrasa en ventas en todo el mundo. En concreto, en Estados Unidos ha vendido 1.100.000 unidades en el mes de marzo, un resultado divino, más si consideramos que llegó a finales de mes.

No More Heroes 2

Nintendo ha anunciado que distribuirá «No More Heroes 2», la segunda parte de las aventura de Travis Touchdown, un tipo bastante excéntrico que un buen día decide convertirse en el asesino número uno comprando una katana láser en eBay. Ahora lo tendrá más difícil todavía.

Bungie y Activision

Bungie, creadora de «Halo» ha pactado un acuerdo con Activision, la distribuidora de «Call of Duty», para que esta última edite los juegos del estudio en los próximos diez años, anunciado de paso una nueva licencia de acción por parte de Bungie.

El antiguo rey reclama su trono

PES 2011



Si el año pasado, «PES» se concentró en crear un motor gráfico desde cero aportando unos gráficos casi fotorrealistas, esta edición le toca el turno a la jugabilidad. «PES 2011» introduce una barra de control para cada jugador que permitirá controlar la potencia al milímetro, y el lugar exacto de cada pase o disparo. Así podrás ejecutar tiros largos, pases cortos e intrincados regates le permitirán al jugador dictar y controlar el tempo de cada jugada, de todo el partido. ¿Logrará así el dinamismo que la gente lleva exigiendo de él en esta nueva generación?

Los videojuegos saltan a otras plataformas

MÁS ALLÁ DE LOS PÍXELES

Hasta el momento, algunos videojuegos se nutren de otros artes y viceversa para realizar adaptaciones de sus licencias más conocidas y así atrapar al público del "otro lado". Es el caso de películas de animación, donde el juego puede capturar mejor la esencia de la película. Los dos estrenos más inminentes son la esperada «Toy Story 3» y la primera película de animación creada por ordenador de Universal Pictures «Gru, Mi Villano Favorito». Eso sí, cuanto más vamos avanzando, mejores ejemplos vemos de lo bien que funciona que cada campo se apoye el uno al otro, ampliando la experiencia con nuevos contenidos. Por ejemplo, EA siempre ha enfocado su saga «Dead Space» como un producto "mass media", y dividió su primera parte en un juego, un cómic y una película de animación. Ahora, con motivo de su segunda parte, la compañía lanzará junto a la editoral Tor Books una novela que funcionará a modo de precuela y ampliará más su universo desvelando misterios de la Iglesia de la Unionología. Por otro lado, «Alan Wake», la esperada última obra de los creadores de «Max Payne», tendrá una serie de cortos de imagen real y vendrá acompañado de un libro corto a modo de introducción.





UN DÍA EN LAS CARRERAS...

El género de la conducción no tiene rey. Cada título se concentra en ofrecer una intensidad en un campo concreto de la simulación o de la experiencia arcade, por lo que los aficionados a pisarle fuerte al acelerador tendrán que elegir el tipo de juego que va más con su estilo. He aquí una pequeña guía para aclarar las ideas.





Split/Second: Velocity

El heredero más directo de «Burnout». Un arcade donde lo más importante es la velocidad y la destrucción masiva de todo el circuito a tu paso. Olvídate de turbos y de choques directo, aquí todo funciona con el Power Play, el arma definitiva que te permitirá reventar cualquier cosa al paso de otros vehículos, e incluso demoler edificios gigantescos.

Recomendado para los amantes de la velocidad y las películas palomiteras llenas de explosiones. Es el más rápido y vertiginoso de todos.



Blur

El segundo en discordia, se dice de él que es una mezcla de «Project Gotham Racing» y «WipeOut», donde en una ciudad futurista podremos coger diferentes power-ups para atacar o defendernos de nuestros rivales. Tiene un estilo muy eléctrico y promete exigir tanto habilidad como paciencia a la hora de usar los ataques.

Una fusión de estilos. Realista, exigente y divertido. Si quieres probar un poco de todo, «Blur» bebe de las fuentes de muchos grandes clásicos.



Nail'd

Un sencillo arcade de carreras donde la velocidad y los saltos lo son todos. Sus circuitos están llenos de atajos y suelen ser bosques frondosos donde muchas veces tendrás que tomar decisiones rápidas a riesgo de chocarte irremediablemente. Posee una gran variedad de vehículos, aunque de momento sólo hemos visto ATVs.

Si vienes de otros arcades como «Pure» o «Motorstorm» este es el juego que puede conquistarte. Es sencillo, pero con una gran sensación de velocidad.



ModNation Racers

La última obra de Sony es el «Little Big Planet» de los juegos de carreras. Aquí lo importante es llegar a la meta el primero sea como sea, jugar online con amigos y crear vuestros propios circuitos de mil maneras posibles. La personalización de los conductores y vehículos te permite crear cualquier cosa, literalmente. En una palabra: libertad.

Sigue la estela de los Mario Kart de Nintendo, al que añade un potente editor que hará las delicias de los más creativos. Logrará formar comunidad.





Need For Speed World

El último de los «Need For Speed» anunciados, el cual traslada el mundo de las carreras ilegales a un entorno abierto y online donde poder competir contra otros jugadores en carreras elegidas por nosotros o perseguirnos como policías y ladrones con deportivos y coches de la policía.



Imagínate «World of Warcraft», en un juego de carreras, donde tú eliges qué hacer. Eso es «NFSW»





Gran Turismo 5

Viene con retraso, pero dispuesto a comerse el mundo de los juegos de conducción realistas. Con un apartado gráfico fotorrealista y toda la esencia que ha hecho a la marca «Gran Turismo» hoy día, es el juego de coches con más vehículos y circuitos que se ha anunciado hasta la fecha. Lo único que esperamos es que no se retrase más.

Si conoces la serie es una garantía de calidad. En cuanto a simulación, su mayor competidor será el «Forza Motorsport 3», que salió el año pasado.



F1 Championship

La Fórmula 1 ha estado alejada del mundo de los videojuegos un tiempo, desde que Sony perdió la licencia frente a Codemasters y esta la rescató para aplicarle mejoras. Ahora es momento de comprobar todo lo que se ha avanzado con este juego que complacerá sin duda a cualquier aficionado al motor. Posee las licencias oficiales de la F1.

Quizá la decisión más fácil de todas, ya que si lo que te gusta es la Fórmula 1 tienes claro que el título esté basado en este mundillo. Bien, este es tu juego.



Test Drive Unlimited 2

La primera parte sorprendió a propios y extraños presentando el primer mundo abierto donde podías retar a cualquier jugador y elegir el tramo de carrera para competir. Esta segunda parte, lejos de ser continuista, ha construido un motor gráfico desde cero. Tenlo muy en cuenta.

Si quieres un juego bonito, original, con infinitas posibilidades, tanto dentro como fuera del coche, pruébalo. Es el paraíso de la conducción.



PUESTA A PUNTO

A la hora de elegir un juego de carreras hay que tener bien claro ciertos puntos, como los siguientes:

- ¿Quieres disfrutar de una experiencia arcade o de simulación? La primera es divertida e impactante, pero poco realista; la segunda se decanta por la fidelidad de la respuesta del vehículo, pero resulta más lenta y requiere paciencia.
- Como habéis podido comprobar, se esta experimentando con los mundos abiertos, pero esto no es santo de devoción de todos los jugadores. Piensa bien si quieres que el juego te lleve de la mano o tener un mundo enorme que descubrir.
- ¿Qué estilo de juego te gustan? Tienes la tendencia realista, con gráficos de quitar el hipo, donde lo importante es la habilidad. Por otro lado, están los juegos más desenfadados con un look adorable que buscan diversión, y la consiguen.

TEXTOS: ALEJANDRO PASCUAL

SUPER MARIO GALAXY 2

Hay que reconocer que a más de uno le pilló por sorpresa el anuncio de «Galaxy 2». Más que nada porque si por algo se ha caracterizado Nintendo siempre es por hacer única cada entrega de nuestro fontanero favorito.

Pero una vez superado el sobresalto, lo cierto es que la idea de volver a poner nuestros pies en nuevos planetoides mientras surcamos el espacio es de lo más tentadora, y en ningún momento del tiempo que hemos pasado con esta segunda parte nos ha resultado menos divertida por ser continuista. Esto enlaza perfectamente con la idea que Nintendo mantuvo al terminar el primer «Super Mario Galaxy»: que aún había muchos conceptos por explotar en este juego. El mejor ejemplo es, sin duda, el más extrañado, Yoshi, que se estrena en «Galaxy» repleto de colores y con nuevos movimientos tales como hincharse para elvearnos o ponerse rojo para recorrer paredes sin gravedad. Aquellos que recuerden y disfruten todavía de esos escenarios donde la cámara tomaba una perspectiva clásica horizontal y la gravedad era la que jugaba con nosotros, verán una mayor cantidad y un mejor aprovechamiento de estos niveles. Es difícil entender por qué jugar a «Galaxy 2» sigue siendo tan fresco como la primera vez que lo haces, pese a que ya logres dominar la dinámica de saltos, precisiones y giros de muñeca, y es algo que le diferencia mucho de las demás segundas, terceras y cuartas partes de otros juegos que sacan pecho muy temprano. Quizá el secreto de su éxito sea como el de la Coca-Cola, y por eso Nintendo sigue regalándonos obras maestras mientras nosotros nos sabemos cómo responder a estas preguntas. Sea como fuere, mientras los mundos de Mario continúen respirando tal despliegue de color y relieve, seguiremos viviendo felices en nuestra ignorancia.











NOVEDADES

Mario siempre se ha caracterizado por la cantidad de disfraces y objetos disponibles que tenía en cada uno de sus juegos. En esta segunda parte destaca entre otros el perforador. Una herramienta muy útil que nos permitirá atravesar un mundo para encontrar nuevos escenarios bajo tierra, e incluso llegar al otro polo de tu situación si continúas excavando. Otro nuevo traje que se añade al armario del fontanero es el de roca, con el que seremos muy consistentes, pero con el que no podremos frenar. En cuanto al mapa, se acabaron las plataformas y los observatorios. Ahora tendremos un planeta para nosotros mismos desde el que desplazarnos a las distintas galaxias. Y si os gustó el sistema de Super Guía de «New Super Mario Bros.», lo verás implementado aquí también.

MASCOTA MULTICOLOR

Aunque aún no se han podido ver todas los beneficios de ir acompañado de Yoshi, éste ayudará a Mario según el color que le distinga. De lo que se beneficiarán todos es de alcanzar nuevas plataformas gracias a ese segundo impulso que realiza el dinosaurio. Pero será comiendo determinadas frutas cuando Yoshi demostrará sus capacidades. Por ejemplo, si comemos una fruta azul se hinchará y nos elevará durante un rato o hasta que comamos otra fruta. Cuando está naranja, correrá a toda velocidad durante un breve periodo de tiempo o hasta que nos estrellemos. Rojo, tendremos una fuerza que nos permitirá desbloquear caminos o destruir determinados objetos, y cuando esté amarillo iluminaremos zonas para descubrir los secretos que ocultan.

Compañía: Nintendo Género: Plataformas Lanzamiento: Junio
Cibercontacto: www.nintendo.es Plataformas: Wii 3+



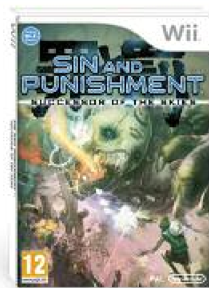
SIN AND PUNISHMENT™
SUCCESSOR OF THE SKIES











SIEMBRA EL FUEGO DE LA VENGANZA

Mantén el dedo en el gatillo porque una avalancha de enemigos amenaza en Wii. **Sin and Punishment: Successor of the skies** te transportará a un trepidante mundo, en el que tendrás que esquivar los peligros que salgan a tu paso para contraatacar al enemigo con una auténtica lluvia de fuego hostil. Asóciate con tu compañero o defiende en solitario tu honor empuñando el Wii Zapper. Solo tú puedes restaurar el orden en una galaxia que ha perdido la cordura.

Corre y dispara como si tu vida dependiera de ello. El día del juicio ha llegado.



www.nintendo.es

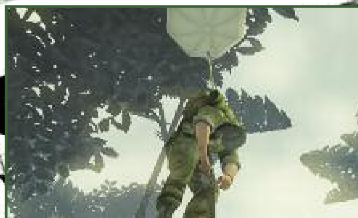


TEXTOS: ALEJANDRO PASCUAL

METAL GEAR SOLID
PEACE WALKER

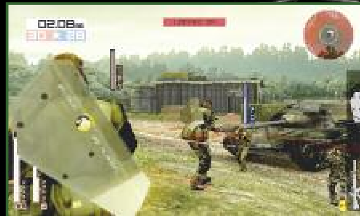


La saga «Metal Gear Solid» es, en cierto modo, como la serie Perdidos. Aunque la historia principal acabe, siempre podrá contarse mucho más. «Peace Walker» se posiciona dentro de esta intrincada trama como el eslabón perdido; el nexo de unión de «Metal Gear» para MSX con «Snake Eater». Esto supone una gran revelación de los años perdidos de Big Boss que no terminaron de explicarse del todo en «Portable Ops», el otro juego de PSP. Todo esto supone una gran responsabilidad para con los aficionados a la serie. No sólo se trata de realizar un verdadero «Metal Gear» ajustado a las capacidades portátiles, sino de aclarar como este héroe de guerra se convirtió en un mercenario en contra del gobierno en la sombra, y no sólo a través del discurso final de «MGS4». No es entonces de extrañar que el propio Hideo Kojima haya afirmado que "«Peace Walker» es un auténtico «Metal Gear»". Por la parte jugable, la cámara será uno de los elementos que mayor carga de responsabilidad tendrá, ya que fue la mayor queja de «Portable Ops». Esta vez se ha optado por que sea el jugador el que elija qué cámara prefiere, si la clásica que se mueve con el pad direccional o una más enfocada a la acción al estilo de «MGS4». Una pena que no hayan pensado en la opción que ofrece «SOCOM 3» de PSP, posiblemente la mejor que ha ofrecido esta consola portátil para juegos de acción. Lo que sí es de agradecer es un gran efecto de cámara al hombro que sumergirá al jugador mucho más en el conflicto. Por otro lado, las misiones seguirán estando divididas en pequeñas tareas que cumplir, propias de una guerra de guerrillas, dado el concepto portátil del juego. Sorprende también la opción de no poder avanzar mientras estamos cuerpo a tierra, como siempre ha sucedido en la saga, pero, en teoría, todas estas modificaciones están perfectamente pensadas para hacer un uso napoleónico del "a veces para avanzar dos pasos hay que retroceder uno". Que así sea.











MODOS DE JUEGO

Si has visto algún trailer de «Peace Walker» probablemente hayas visto esas escenas donde aparecían varios Snakes en pantalla con diferentes trajes. Esto significa dos cosas: por un lado, que podremos elegir según nuestro atuendo el tipo de jugador que somos, lo que cambiará nuestras armas y objetos, enfocados más a la acción, al sigilo, a la defensa o a los gadgets. El hecho de ver varios en pantalla es debido al modo cooperativo que posee el juego, que nos permitirá disfrutar hasta cuatro jugadores de misiones específicas creadas para ese modo. Por supuesto, uno de los grandes avances que supuso «Portable Ops», con incluso una ampliación propia, es el modo online, donde lucharemos con todo el estilo de juego de un «Metal Gear».

TODO COMENZÓ CON UN GRUPO DE LOCOS...

La historia de «Peace Walker» comienza con un campamento de entrenamiento de soldados en Colombia, a las órdenes de Snake, llamado Militaires Sans Frontieres, cuando una extraña pareja viene para pedir la ayuda del viejo héroe de guerra debido al acoso militar que está sufriendo una región de Costa Rica. Al principio, Snake rechazará ofrecer su ayuda, pero esto cambiará al conocer a la joven Paz. En la escena también podemos ver a un viejo conocido, Kaz Miller (o Master), como se referían a él en el «Metal Gear Solid» original. «Peace Waker» es uno de los «Metal Gear» con mayor cantidad de personajes nuevos (aunque con ciertos parecidos a algunos conocidos), pero los aficionados ya están especulando si alguno de los viejos hará acto de presencia.

Compañía: Konami **Género:** Acción/Sigilo **Lanzamiento:** Junio
Cibercontacto: http://es.games.konami-europe.com/ **Plataformas:** PSP 16 +

TEXTOS: ALEJANDRO PASCUAL

PS3/XBOX 360

RED DEAD REDEMPTION







EL DÍA A DÍA EN EL OESTE

Pese a tu historia personal, Marston puede distraerse con infinidad de tareas. Puede ganar unos cuantos dólares, jugando al póquer (en su variedad Texas Hold 'em) contra los otros habitantes del pueblo, hacer de guardia nocturno junto a un perro con gran olfato para detectar trifulcas, beber hasta caer redondo en los populares salones o dedicarse a la caza de las abundantes especies que habitan el paisaje para posteriormente vender las pieles que recoja en las tiendas. ¡No te olvides de probar otros trajes cuando tengas dinero!





FICHA TÉCNICA

- Rockstar
- Acción
- Mayo
- 18+
- www.reddeadredemption.com





A FONDO

Si alguna vez te preguntaste como sería un GTA lejos de las bulliciosas calles de la ciudad, Red Dead Redemption es la respuesta. Brillante, icónico y con uno de los entornos más grandes y detallados jamás creado en un videojuego.

Si la madurez de «GTA IV» es digna de elogio, entonces «Red Dead Redemption» tendría que ser tratado con idolatría. Y no sólo hablamos por una clara representación dura y violenta de una gran ciudad o del Lejano Oeste, sino porque nuestro protagonista, John Marston, posee muchísima más iniciativa que la del ya clásico Niko Bellic. Niko, el pobre diablo, siempre andaba de un lado para el otro dejándose engatusar por los sueños de los demás, pero John tiene un claro propósito en la aventura, y todo los favores que realice tendrán que ser beneficiosos para su misión. Resulta igual de sorprendente seguir viendo la pluma de Dan Houser en vez de dedicarse cada vez más a las tareas de producción, cuidando de que cada elemento del guión siga manteniendo la esencia que ha hecho a su compañía (y la de su hermano Sam) lo que es hoy día.

Un Oeste pre-industrial

«Red Dead Redemption» es una historia de violencia en un marco incomparable: un Oeste americano que, sin embargo, veremos algo cambiado, ya que pertenece a su etapa más tardía: 1911. Esto le permite a Rockstar jugar con dos vertientes; por un lado, tenemos a los cowboys tal cual los conocemos; por otro, veremos una tecnología más avanzada (como el cine o los primeros vehículos) que aportarán misiones más variadas y armas mejoradas, gracias a la evolución del ferrocarril o la invención del rifle Winchester, que no llegó hasta 1894. En general, es un año perfecto ya que se trata de un cambio generacional a la revolución industrial y la modernidad, y supone e fin de las diligencias, los bandidos y las guerras indias.
Como juego, bebe de la fuente donde nació «GTAIV». Tendremos un mapa que nos marcará las misiones que nos vayan ofreciendo los diferentes personajes, así como las secundarias, muy variadas y completas, ya que en algunas, incluso, tendremos que completar una serie de objetivos para finalizarlas. Las más destacadas son las de "busca y captura", donde tendremos que encontrar a un bandido y entregarle a la autoridad, haciendo uso del famoso "vivo o muerto" de los carteles. También podremos realizar misiones más específicas de los habitantes de las ciudades o lanzarnos a la búsqueda de tesoros gracias a un mapa que nos darán los mercaderes que salvemos de un asalto, por ejemplo. El otro gran protagonista, a parte de John Marston, claro, será el propio escenario. Un mapa de unas dimensiones desproporcionadas, el doble (has leído bien) que «GTA San Andreas», y eso que en este último podíamos viajar en avión, así que imagínate como puede ser recorriéndolo en caballo o en tren. Sus entornos cubren una gran cantidad de parajes, con desiertos arenosos, tierras baldías, montañas rocosas, bosques invernales, zonas frondosas, ríos y, por supuesto, una gran cantidad de pueblos y ciudades.
«Red Dead Redemption» es una de esas joyas que, si estás leyendo esto (y si lo estás haciendo es porque te interesan los videojuegos) debe ser jugada. Es, posiblemente, la mejor obra de Rockstar y eso es decir mucho. Uno de los proyectos más ambiciosos de la industria que volverá a poner el género del Lejano Oeste en el lugar que se merece.

EL OESTE AHORA TAMBIÉS ES ONLINE

El multijugador se ha consolidado como una alternativa más que digna, con modos de juego de esos que te hacen plantearte por qué llevamos toda la vida jugando un simple 'Deathmatch'. Evidentemente, también tendremos estos modos clásicos de 'Todos contra todos' o los otros no menos famosos en los que capturar una bandera o emblema, o conquistar un territorio enemigo. Pero no hay duda de que Rockstar ha querido destacar entre sus favoritos el modo 'Free roam', que nos permitirá reunir hasta 16 jugadores con el mapa del juego desbloqueado al completo, para hacer literalmente lo que queramos, yendo a nuestro aire o uniéndonos con otros jugadores para cumplir ciertos objetivos que el juego nos vaya dictando.

Valoración

GRÁFICOS

JUGABILIDAD

SONIDO/FX

ORIGINALIDAD


GUÍA DE JUEGO

No hay duda de que Rockstar ha vuelto a echar el resto, ofreciendo un entorno de esos que se extienden hacia lo inalcanzable y lleno de retos y



minijuegos que te distraerán más de una vez de la misión principal, de la misma manera que «GTAIV» lo hacía: sin que te importase lo más mínimo. La historia comienza de un modo bastante peculiar, ya que iremos guiados hasta un fuerte donde encontraremos a un viejo ¿amigo? del pasado. Lo interesante esta vez es su modo de



meternos en la historia, casi 'in media res', de modo que no sabemos qué cuentas pendientes tienen estos dos personajes. Sea como sea, John Marston saldrá herido del encuentro, y será cuidado por la Srta. McFarlane, que nos introducirá al esquema del juego, para montar a caballo apropiadamente o disparar. También aprenderemos a usar el Eagle Eye, una vista a cámara lenta con la que apuntar más cómodamente.



TEXTOS: MOEBIUS

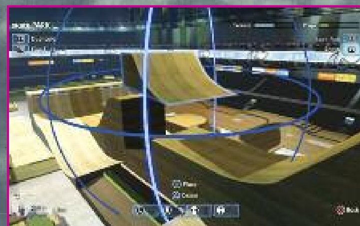
SKATE 3

De nuevo Electronic Arts nos propone colocarnos la chistera de Fred Astaire y ponernos a hacer virguerías y bailes imposibles con el monopatín como descosidos.

Tras un par de entregas muy celebradas por crítica y público, y con el trono de «Tony Hawk» cada vez más a tiro, ahora llega la tercera parte de una saga que le pilla el truco y el aroma callejero al asunto de manera admirable. Así, nos situamos en Port Caverton, un escenario que deslumbra aún más que San Vanelona en la anterior entrega, y que anda cuajadito de escaleras, barras, obstáculos, máquinas y demás barrabasadas para poder clavar nuestras piruetas, entre ellas algunas francamente impresionante como kickflips to hellflip o darkslides. A muchos fans del patín se les caerán los lagrimones, ya que el entorno urbano es la fantasía de cualquier skater: escaleras, barras, resaltos, maquinaria industrial y todo tipo de accesorios caerán rendidos a nuestros pies para que los patinemos con garbo.

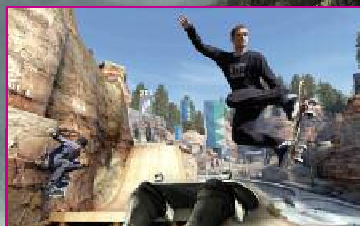
También se implementan nuevos modos de juego o, al menos, mejoras sustanciales a clásicos de la saga como el 1UP (uno de los más emocionantes y vibrantes), Deathrace (ojo a sus curvas peligrosísimas), Hall of Meat o School. Aparte, si nuestro equipo de tres rula como Tony Hawk manda, podremos convertirlo en una auténtica marca de prestigio, creando una línea de ropa, inundando carteles publicitarios o hasta lanzando nuestra música al mercado. A por el estrellato global. Un aspecto gráfico formidable, unos acabados detallados al máximo (espléndido el trazado urbano, con todo lujo de esquinazos y callejones prácticamente en plan sandbox), un tutorial generoso para novatos y muchas posibilidades de tunear y personalizar nuestro aspecto y nuestra tabla le añaden más caña y más brío a un título de altos vuelos.









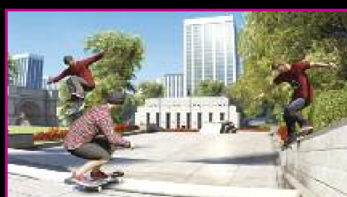


FICHA TÉCNICA

- EA
- Deporte
- Mayo
- 16+
- www.electronicarts.es

PIRUETAS AL CUBO

Sin duda el principal atractivo de esta nueva entrega llega de la mano de su acera online, con un modo cooperativo que nos obliga a no ir de llaneros solitarios, pues deberemos formar equipo de tres para explotar nuestras habilidades de forma conjunta. De hecho, esta innovación fue uno de los caballos de batalla de Black Box, producto de la obsesión personal de Jason DeLong por los apretar las redes sociales y comunitarios de este deporte. La unión hace la fuerza, y la pirueta.



VALORACIÓN

GRÁFICOS



JUGABILIDAD



SONIDO/FX



ORIGINALIDAD



A FONDO

SPLIT/SECOND
VELOCITY

La escudería Disney presenta a todo gas una de sus apuestas estelares para pasar un día inolvidable y muy movidito en las carreras. Y además, en horario televisivo de máxima audiencia y todo...

Sí, amigos, otro juego más de coches con el turbo desbocado y a galope tendido, con bonitos circuitos urbanos para echar un vistazo rápido de reojo mientras apretamos la sexta marcha y masacramos al vecino como si fuera la cuadriga de Mesala (aunque las ruedas griegas ahora son unos recauchutados neumáticos a prueba de ardientes asfaltos a 50 grados centígrados). Pero nada de prejuicios ni torceduras de gesto, ya que Black Rock Studio sabe destilar como nadie el olor a gasolina poco ecológica (ojo a su currículo, con «Pure», «ATV Offroad» y cuatro «Moto GP» en primera línea de pole), que por algo les fichó Disney Interactive hace un par de años para su división velocípeda. Así, en su afán de dar una vuelta de tuerca y de bujía al subgénero, han ideado un bonito escenario narrativo para sus carreras locas: un reality show en el que tendremos que ganarnos el favor de la audiencia para no ser nominados y expulsados por la Milá de turno. Algo así como Death Race, peli que a su vez inspiró el no menos legendario «Carmageddon», por tanto el círculo se cierra. Así, «Split/Second: Velocity» es un juego de carreras callejeras de acción pero con la peculiaridad de que la competitividad sigue más allá de los circuitos. Unos circuitos, por cierto, plagados de explosivos y en constante evolución e "intrincación" (rutas cerradas y abiertas sin señalización, escombros caídos del cielo...) para poner a prueba nuestros reflejos y capacidad de reacción. Edificios y estructuras derribándose sobre la carretera, agua, fuego, humo y todo tipo de peligros serán nuestros compañeros de viaje. Todas estas perrerías al volante servirán para ponernos en cabeza no sólo del torneo de turno, sino también de las audiencias televisivas, que son las que partirán nuestro bacalao.

Acelera, virtuoso

Con una buena variedad de modos de juego y unos gráficos relampagueantes y hasta centelleantes, la mecánica del juego se basa en una barra de energía dividida en tres secciones. Cuando completemos una de ella tendremos en nuestra bandeja de entrada nuevos eventos y retos (del calibre de derribar la torre de control de un aeropuerto o masacrar todos los vehículos a nuestra vera como coches de choque desenfrenados) para completar, aunque tendremos que elegirlos rápido porque la elección se toma en décimas de segundo. Todo muy supersónico y espídico, como vemos. Y es que esa es la filosofía que enarbola este juego, y que se consigue gracias a un garaje de bólidos impresionante y perfectamente tuneados con los que lanzarnos a la carrera de forma espectacular. Un nivelazo de detallismo urbano, gran supersonido rugiente y muchos derrapes y acelerones en cada metro cuadrado definen una apuesta bien asfaltada y petroleada. ¿Te gusta conducir?







FICHA TÉCNICA

- Disney Interactivo
- Conducción
- Mayo
- 7+
- www.es.namcobandaigames.eu

LANZA EN ASTILLERO

Está claro que uno de los puntos fuertes de este título es el lucimiento de unos escenarios que parecen empapados en red-bull. Y no sólo dentro del callejero metropolitano, sino también alrededores tan brillantes como El Astillero. Sin duda el más apropiado para disfrutar de los detalles y prodigios del juego: una cinemática apabullante propia de pelis como A todo gas, multitud de elementos con los que "interactuar" y esquivar, pasando por gigantescos transatlánticos y petroleros que desaparecerán ante nuestro desconcierto. Brillante.

GUÍA DE JUEGO

Para quedar el primero tanto en el cajón como en el share, tendremos que seguir a rajatabla las líneas maestras del juego: celeridad y acrobacias imposibles.



Y nada de ir a lo loco por la carretera, ya que si nuestro vehículo queda hecho añicos también tendremos penalización. Hay que tener en cuenta que en nuestras virguerías con el volante haremos buen uso del escenario a nuestro alrededor, bien sea como herramientas para masacrar al contrario, bien como elemento a destrozar puro y duro. El dinero es lo



que importa, no lo olvidemos. Así, los controles del juego serán de lo más sencillos y directos para no estorbar en nuestro tute. Muy útil la opción de buscar rutas y atajos alternativos, que podremos activar a golpe certero de botón. Evidentemente, también podremos acceder a vehículos más potentes y mejor equipados a golpe de talonario, así como disfrutar de premios y extras desbloqueables según vayamos avanzando en nuestra travesía. Y ojo con las escenas catódicas, con una retranca que podía convertirse en el sello definitorio de la presunta franquicia.



SOBREVIVIENDO

▸En un juego como éste, los modos multijugadores deslumbran. Por algo es una de sus facetas más cuidadas, presentando hasta ocho jugadores en línea y dos jugadores en pantalla divida sin conexión. Uno de los modos estrella es el "Supervivencia", que nos planta delante de las narices una persecución a toda pastilla también con reminiscencias hollywoodienses donde, cómo no, también tendremos que jugar a los obstáculos esquivando barriles explosivos lanzados desde camiones. ¿Quién dijo que el camino iba a ser fácil?

VALORACIÓN

GRÁFICOS



JUGABILIDAD



SONIDO/FX



ORIGINALIDAD



PS3/XBOX 360

LOST PLANET 2

Tras varios años de espera por fin es momento de disfrutar de su secuela de «Lost Planet», uno de los títulos más impactantes de la premisa remesa de Xbox 360 que de nuevo nos lleva a un inhóspito mundo -EDN III- que la raza humana trata de colonizar por todos los medios, volcando en ello tecnología punta, toneladas de munición y un dispositivo táctico que se llevaría por delante a los Akrid, la amenaza a la que hacíamos frente en la primera parte.

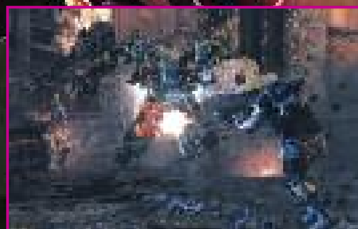
Muchas cosas han cambiado. Los piratas cuentan con mejores recursos que los NEVEC, aunque ambos equipos siguen luchando ferozmente contra los Akrid. El nuevo sistema de juego que propone el estudio japonés, en el que el jugador toma el rol de un pirata, sigue basándose en la acción desenfrenada, aunque esta vez se le añade un importante componente cooperativo que nos permite disfrutar de la aventura con uno o varios compañeros.

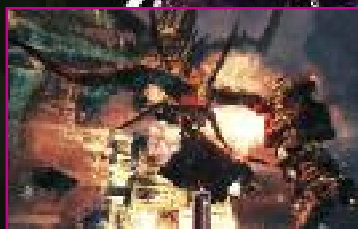
No se menosprecian medios en cuanto al arsenal se refiere, con opción a portar dos armas de mano más las granadas, a los que debemos añadir el armonizador, un aparato que permite recuperar energía de forma instantánea cuando las fuerzas flojean.

Los cambios introducidos no sólo se aprecian a nivel jugable, sino también gráfico, con localizaciones que esta vez van más allá de la estepa helada del original: junglas y parajes desoladores se funden entre sí para dar vida propia a EDN III, que a su vez se convierte en el trasfondo ideal para dar rienda suelta a las posibilidades multijugador de las que hace gala el título.

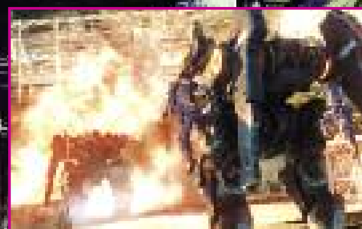
«Lost Planet 2» toma el relevo de su antecesor, presentándose como un título de acción recomendable para todos los públicos (ojo a la recomendación por edades), que sin ofrecer nada del otro mundo sabe cómo pegarnos al televisor de principio a fin de su vida útil.











FICHA TÉCNICA

- Capcom
- Acción
- Mayo
- 16+
- www.lostplanet2game.com

APOTEOSIS MULTIJUGADOR

Son muchas las novedades, pero sin duda existe una que destaca por encima del resto: el multijugador. Capcom ha puesto toda la carne en el asador para ofrecer un modo cooperativo y otro competitivo en el que debemos elaborar tácticas para superar los cinco estilos de juego que propone el título. Hasta dieciséis jugadores al unísono pueden disfrutar de las bondades de un Online que nos ha dejado gratamente sorprendidos.

VALORACIÓN

GRÁFICOS	■■■■■□
JUGABILIDAD	■■■■□□
SONIDO/FX	■■■■■□
ORIGINALIDAD	■■■■□□

A FONDO

FAT PRINCESS
FISTFUL OF CAKE

Basta ya de princesas anoréxicas y del guisante. Nosotros preferimos a las altezas contundentes y cárnicas, con reales lorzas, apetito majestuoso y carácter bonachón y nada amojamado.
Por desgracia, no todos comparten nuestro ideario de belleza aplicada a la sangre azul, como bien pone de manifiesto este asilvestrado y casi irresistible juego, donde tendremos que rescatar a la princesa de turno del castillo enemigo antes de que reviente a base de pasteles, tartas y donuts gigantes y, por otra parte, raptar a otras damiselas reales de reinos enemigos para atiborrarlas a base de dieta hipercalórico. Todo un alegato a que lo malo engorda, en fin. De todas formas, que nadie extraiga un subtexto equivocado, ya que este UMD (que llega a la PSP tras romper la pana en el bazar online de la PS3) es una parodia de los cuentos de hadas en formato cel-shaded y un divertimento tan sanguinario como descacharrante e inofensivo.
Así, con unos escenarios dotados de vistosa perspectiva isométrica para tener todos los elementos a nuestra disposición, y a base de combates cuerpo a cuerpo arrolladores, tendremos que ir superando los retos con que nos encontremos a lo largo de los diversos modos de juego disponibles: la Leyenda de la Princesa Gorda (historia principal, con dos capítulos nuevos respecto al título original), Secuestra a la Princesa, Duelo a Muerte, Invasión y las incorporaciones Lapidación, La Parca, Demolición y Fuga. Y, por supuesto el modo Infraestructura para vivir una alocada masacre multijugador con hasta ocho jugadores. Seis nuevos mapas, con escenarios tan sugerentes como «Mesa Sirope» o «Azúcar y Azufre», varios minijuegos y mucha mala leche le añaden calorías constructivas a un juego para no tomar en ayunas.

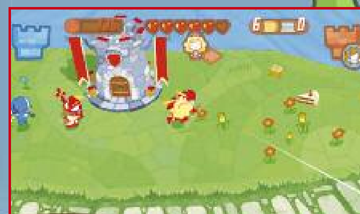


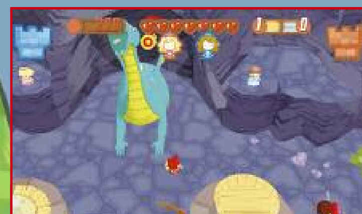
VALORACIÓN

GRÁFICOS	■■■■□□
JUGABILIDAD	■■■■□□
SONIDO/FX	■■■■□□
ORIGINALIDAD	■■■□□□

ESCUELA DE OFICIOS

Aunque el «todos contra todos» sea una de las motivaciones principales del juego, tampoco hay que caer en la trampa del "totum revolutum". De hecho, marcar una buena estrategia es fundamental para no acabar lanceado a las primeras de cambio. Y para ello lo mejor es especializar a nuestras tropas con la ayuda de las máquinas sombrereras: así, tendremos al trabajador recolector, al guerrero batallador, al mondaraz arquero, al mago escupefuego o al sacerdote sanador. Todos, con actitudes mejorables, claro.







FICHA TÉCNICA

Sony
Estrategia/Acción
Marzo
12+
http://es.playstation.com

PARTICIPA

Entra en nuestro perfil de FACEBOOK, Club MEGACONSOLAS, y dinos que seccion de la revista te gusta más. Entrarás en el sorteo directo del videojuego para Wii Cyberbike (incluye bicicleta estática compatible con Wii)

Cyberbike



Descubre el primer videojuego que incluye una bicicleta estática y ¡disfruta mientras pedaleas! Cyberbike introduce una nueva forma de hacer deporte en el hogar. El juego invita al jugador a usar su conciencia ecológica para limpiar los caminos y carreteras de las fuentes de contaminación que están arruinando el planeta, los "Cyclo", mientras pedalea en algunos de los más increíbles vehículos que has podido imaginar en tierra, mar y aire.

Utiliza la bicicleta que viene con el juego para recorrer los 18 circuitos. Mientras progresas, tendrás que desbloquear numerosos accesorios para personalizar tus vehículos y equipamiento; así tendrás acceso a nuevas mochilas o distintos colores para los vehículos.

Toda la familia podrá divertirse en los tres modos de juego: Fitness, Modo historia, y Multijugador (para hasta cuatro jugadores por turnos).















Fin de la promoción 30-6-2010 el ganador saldrá publicado en próximos números de megaconsolas 2010. El envío del regalo se realizará por correo al domicilio del ganador. Los datos personales serán incorporados a un fichero Estrenos21 S.L. con domicilio en Madrid, calle Jose Abascal, para mantenerle informado de todas las novedades que puedan ser de su interés, Le informamos que tiene derecho a acceder a sus datos y a cancelarlos escribiendo a la dirección concursos@estrenos21.com

DIGITAL


24 y 25
PS3
GOD OF WAR III
A FONDO
GUÍA DE JUEGO
www.megaconsolasdigital.com

MODNATION RACERS





Imagínate el juego de carreras definitivo, donde puedas cambiar absolutamente todo lo que quieras y añadir nuevos circuitos, personajes y vehículos. ¿Imposible? Para nada. El truco está en hacerlo tú mismo. El «Little Big Planet» de la conducción ya está aquí.



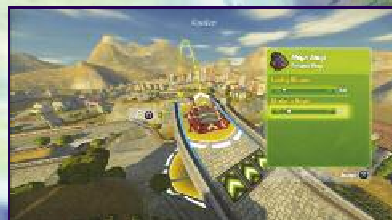
Sony ha conseguido algo en esta generación que todos sus competidores parecen haber pasado por alto, y es desarrollar juegos donde el jugador sea una parte importante del proceso creativo. Esto se tradujo en un juego de plataformas llamado «Little Big Planet» que permitía crear y personalizar todo cuanto quisieras. Ahora, esta misma filosofía se ha trasladado a «ModNation Racers», un juego de karts donde podremos crear nuestros propios circuitos y personalizar tanto los corredores como los coches. La fórmula es la clásica de los juegos de kart, donde tendremos una serie de objetos repartidos por el escenario que nos servirán como armas contra nuestros enemigos, sin embargo, en «ModNation Racers» se han querido añadir otro tipo de elementos como el turbo, que se rellenará al realizar derrapes, choques o rebufos, por ejemplo, o podremos usar como escudo protector cuando rellenemos un determinado nivel. Todo esto enfocado a un juego multijugador online donde competir contra otros corredores y ver sus creaciones será el leit motiv del juego. Sony ha logrado convertir su consola en todo un centro de personalización, donde tu eres tan creador como los desarrolladores. Y no dudamos de que «ModNation Racers» creará todo una comunidad a su alrededor, dada su facilidad de manejo y lo divertido que resulta crear cada circuito.

Personalización

Pese a que una vez que no metamos con este potente editor nos parezca simple, lo cierto es que es todo lo contrario. Cuanto más sencillo nos resulte a nosotros, más trabajo tiene detrás, y es que a lo largo de todos estos años los juegos que se han atrevido a meterse en este campo exigían demasiados conocimientos al jugador. En «ModNation Rarcers», puede llegar a ser cuestión de minutos crear un recorrido nuevo y que presente un acabado totalmente profesional, ya que seremos capaces de crear y editar lo que nos apetezca y ordenar al juego acabar el trabajo sucio. El resultado será siempre sorprendente gracias a la herramienta de "auto-







FICHA TÉCNICA

- Sony
- Conducción
- Mayo
- 3+
- www.modnation.com

UN COMPLETO EDITOR DE CIRCUITOS

El creador de niveles de «ModNation Racers» es uno de esos sistemas que es tan sencillo de utilizar que no necesitarás prácticamente leer una palabra para entenderlo, ya que está pensado para que juegues con él y vayas descubriendo más cosas a medida que vas cogiéndole el truco. Simplemente controlaremos una máquina que irá generando la pista igual que si estuviéramos corriendo, controlando el nivel de altitud y creando curvas. Una vez trazado el circuito podremos añadir detalles por nuestra cuenta o elegir la posición por la que queremos que incida el sol, por ejemplo. Y si nos aburrimos en cualquier momento, podemos usar la función de autopoblar y contemplar cómo el juego completa la tarea de una forma muy espectacular. ¡No olvides compartir tu pista en la red!

VALORACIÓN

GRÁFICOS

JUGABILIDAD

SONIDO/FX

ORIGINALIDAD








A TU GUSTO

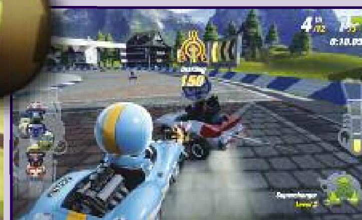
▸La otra gran baza con la que cuenta «ModNation Racers» es la posibilidad de personalizar tu personaje hasta límites insospechados. Para que os hagáis una idea, ya se han visto por la red algunos avatares que simulan a algunos personajes famosos de los videojuegos, como Luigi, Kratos, Snake, Sam Fisher, Chun-Li, Sonic... ¡incluso hasta un Lemming! Las posibilidades son infinitas gracias a los miles de colores y tipos de ojos, narices, bocas o pelos que tenemos para elegir. Lo mismo sucede con nuestro vehículo particular, que podremos decorar con infinidad de pegatinas o incluso escribir nuestro nombre donde queramos; mezclar colores, añadir nuevos componentes... Todo pensado para exprimir al máximo tu creatividad.

poblar" que llenará el escenario de todo tipo de árboles, casas, señales de curvas, arcos, obstáculos, descompensaciones del terreno. «ModNation Racers» es el ejemplo de cómo Sony coge una idea de un género tan antiguo como los propios videojuegos y la renueva ofreciendo a la vez profundidad y accesibilidad; dos conceptos que muchas otras compañías parecen ver imposibles de compatibilizar. El resultado es perfecto, ya que tenemos un producto que es sólido como una roca gracias a su jugabilidad, a sus opciones de personalización y su modo online, pero que se convierte en un juego infinito una vez que se crea una comunidad en torno a él. Si no nos creéis, sólo tenéis que ver vídeos de «Little Big Planet» en YouTube para comprobarlo. Sin duda, una parada en el boxes de la originalidad.

GUÍA DE JUEGO



Aunque se trate de un juego de carreras , los desarrolladores de «ModNation Racers» han querido crear un tutorial de juego con una pequeña historia para poco a poco meterte en el mundo de la competición ModNation, por lo que empezarás eligiendo un personaje predefinido y conociendo al equipo que te ayudará a ir escalando de posición y aumentar tu fama. Una vez que hayamos aprendido las cosas básicas, esto es, lanzar objetos contra nuestros oponentes, derrapar y utilizar el turbo y el escudo, se nos abrirá el menú interactivo a las distintas modalidades



de juego, que nos recordará a la usada por el clásico «Diddy Kong Racing». Desde aquí podremos seguir con el Modo Campeonato o entretenernos en el taller para modificar nuestro personaje y vehículo o crear uno nuevo. Al principio no tendremos dinero para desbloquear todos los accesorios disponibles, pero todo a su tiempo. También tendremos acceso al editor de circuitos y el modo online, la verdadera salsa del juego y donde pasaremos horas y horas dando rienda suelta a nuestra imaginación.



Si quieres saber más sobre cómo jugar a «ModNation Racers», descárgate la Guía Completa en www.megaconsolasdigital.com

GUÍA MODNATION

Acelera a tope y no mires atrás, quizá podría ser el mejor consejo que se puede recibir para llegar con éxito a la meta. Pero en este divertidísimo y velocípedo juego vas a necesitar bastante más que pericia al volante.

CONSEJOS PARA LLEGAR SIEMPRE EL PRIMERO

1 La salida es importante

Como en la Fórmula 1, la salida es muy importante. A veces, conseguir las primeras posiciones al principio hace que el resto de la carrera sea coser y cantar. Así que estate muy atento a la salida, ya que deberás pulsar el botón de turbo justo cuando el semáforo se ponga en verde para ganar un impulso extra, icuidado con hacerlo antes de tiempo!. Da unos empujones a aquellos que hayan hecho lo mismo después.

4 Administra bien el turbo

«ModNation Racers» tiene una barra de turbo al estilo «Burnout» que puedes activarla cuando te apetezca, pero no es recomendable gastarla siempre que ganes un poco. Será más efectivo guardarla para cuando la necesites de verdad, como impulsarte en la última vuelta o para empujar a un oponente fuera de la pista.



2 Presiona y empuja a los rivales

Con el stick derecho del mando podrás realizar empujones a los rivales que pretendan adelantarte tantpo por la derecha como por la izquierda. Además, si les das lo bastante fuerte puedes sacarles de la pista o estrellarles contra un muro, lo que contará como si le hubieras lanzado cualquiera de los objetos de ataque dispuestos en el escenario.





3 No hay nada decidido hasta el final

En el mundo de «ModNation Racers» ninguna victoria está asegurada hasta que un corredor no cruza la línea de meta. Concéntrate y no te des por vencido, siempre puede tocarte un objeto que te vuelva a colocar en la carrera. Este es el componente de suerte que tienen este tipo de juegos.



5 El escudo, el arma definitiva

Si vienes de la vieja escuela, seguramente sabrás que el que va primero en la carrera está totalmente desprotegido ante los ataques de los rivales. Pero en MNR tienes un escudo que puedes utilizar si tienes el suficiente nivel de turbo. Guárdalo para la última vuelta, en esos momentos en que veas una señal de advertencia que te indica que vas a recibir un ataque y tendrás la victoria asegurada.



Sigue la guía completa de «ModNation Racers» a partir del 20 de Mayo en...

www.megaconsolasdigital.com

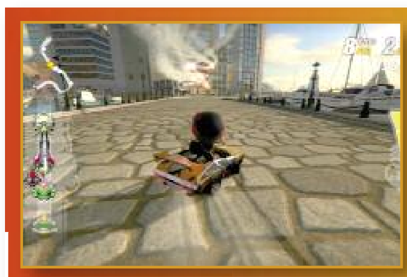


RACERS

Nueva sección

6 Derrapa siempre que puedas

Dominar el derrape es fundamental. Por dos razones, por un lado, cortarás más la curva e irás más rápido; por otra, cuantos más metros derrapes más turbo conseguirás, lo que te servirá para salir despedido y situarte a una distancia considerable de tus rivales. Examina bien el circuito, ya que algunos están creados expresamente para derrapar, pero ten cuidado, ya que si no efectúas bien el derrape puedes perder más tiempo del que ganarás.



7 Conoce los atajos



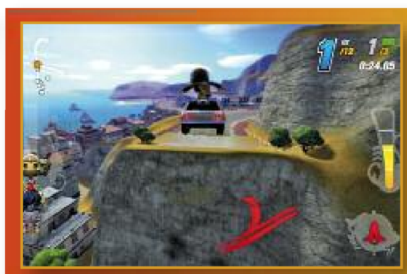
Todos los circuitos que encontrarás en el Modo Carrera tienen atajos ocultos que te permitirán acortar un buen tramo de carrera. Es importante detectarlos y usarlos siempre que sea posible, ya que tus adversarios (sobre todo en el modo online) harán lo mismo. Algunos atajos hacen uso de rampas e impulsos que sólo están disponibles en ocasiones, y cuando no, harán que te estrelles. Deberás detectar el momento apropiado para usarlos, si no, mejor olvidarte de ellos.

8 Examina bien los circuitos

Si quieres convertirte en todo un experto de «ModNation Racers», date unas cuantas vueltas de reconocimiento por cada circuito. No sólo es una buena manera de descubrir los atajos, sino que también aprenderás dónde están los impulsadores de velocidad, las rampas, las cajas de objetos, los obstáculos y las curvas donde es mejor derrapar.

9 Presta atención al interfaz

El mapa te servirá para hacerte una idea de en qué zona del circuito estás, el de posición medirá la distancia entre los rivales. Estate atento a tu posición, lo cual es importante porque siempre te pueden adelantar por un atajo. En la barra de turbo las barras horizontales indican que puedes usar escudo, y el icono de la esquina te muestra el objeto que has recogido. Úsalo con cautela.



10 Juego con o sin objetos

Tan importante es jugar con los objetos que puedes recoger en el circuito como sin ellos. El buen jugador de «ModNation Racers» no depende únicamente de un solo elemento ventajoso, sino que los combina entre sí y sabe aprovechar el que mejor le convenga en cada momento. Si no tienes objetos, prueba a empujar a tus oponentes, a administrar el turbo o aprovechar todos los saltos, piruetas y rebufos para conseguir más impulso o un escudo extra. Y cuando por fin consigas un objeto peligroso, no lo lances a la primera. Sé paciente y espera al momento adecuado.

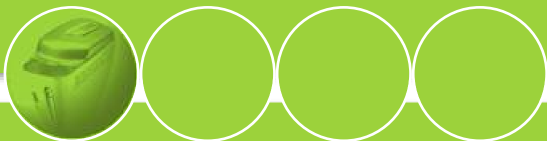
Triplica tus ataques

Un solo ataque puede no bastar para acabar con un oponente, y la cosa se vuelve aún peor cuando pretender adelantar a tres o cuatro vehículos que se interponen en tu camino. Para ello, lo mejor es multiplicar tus ataques.

Es muy sencillo, en vez de lanzar el ataque a la primera una vez lo recojas de una caja de objetos, como por ejemplo, un cohete, guárdalo y espera a la siguiente ronda de cajas. Cuando recojas una nueva caja tu cohete se multiplicará y podrás lanzar varios a la vez.

Esta estrategia se puede repetir hasta potenciar un ataque dos veces, de modo que la primera vez que obtengas el cohete lanzarás uno, la segunda lanzarás tres, y la tercera harás lo propio con 9 cohetes a la vez, ideal para causar verdaderos estragos. La dificultad radica en averiguar cuándo merece la pena esperar y recoger los tres, y cuándo es mejor lanzarlos y seguir adelantando.





ALAN WAKE



BLOQUEO DE ESCRITOR

El trabajo de Alan Wake como escritor tendrá mucho que ver con la trama del juego, ya que encontrará páginas desperdigadas por el escenario que pertenecen a un libro que, supuestamente ha escrito, pero no recuerda haberlo hecho. Aún es más inquietante descubrir que todo lo que está ocurriendo en esas páginas se está haciendo realidad y él parece cumplir cierto rol en todo este macabro juego. Nuestro deber es descubrir si nos estamos volviendo locos así como rescatar a la mujer secuestrada por un lunático que exige el manuscrito a cambio de ella.

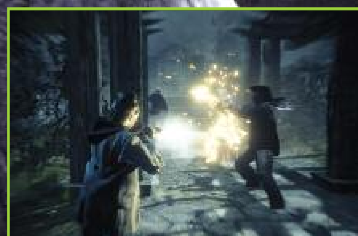






FICHA TÉCNICA

- Remedy/Microsoft
- Thriller de acción
- Mayo
- 16+
- www.alanwake.com





Cuando la oscuridad se cierne sobre el pequeño pueblo de Bright Falls, tu mujer es secuestrada, y los habitantes comienzan a actuar de forma extraña, ¿quién puede asegurar que está despierto y no viviendo una pesadilla? Un escritor: Alan Wake.

Por fin nos encontramos ante uno de esos títulos que hacen de nuestra industria algo tan particular, donde los usuarios pueden llevar expectantes años esperando un juego. «Alan Wake» es uno de ellos, que lleva en desarrollo la friolera de seis años, tras muchas idas y venidas del estudio probando ideas y ajustando todos los elementos para que encajen. El resultado es un juego de acción con una importancia extrema en la trama. Nada de lo que ocurra debe estar realizado al azar, sino conducido por el guión. Es por eso que mientras llevamos al escritor de éxito Alan Wake a través de los distintos episodios que componen el juego, iremos escuchando siempre sus pensamientos, que nos ofrecerán nuevos detalles sobre el pasado del protagonista y nos contagiará el desconcierto de lo que ocurre a nuestro alrededor, así como las distintas páginas que nos encontramos repartidas por el escenario. Pero, ¿cómo terminar Alan Wake metido en todo este embrollo? Hace dos años que no escribe una sola palabra, por lo que cuando su mujer le propone relajarse en Bright Falls, Wake acepta sin reservas. Quizá sea un buen momento para escribir algo que valga la pena leer.

Thriller de acción

Pese a que «Alan Wake» tiene un componente narrativo muy marcado, las escenas donde predomina la noche (la mayoría de ellas), será cuando el juego se convierta en todo un shooter en tercera persona, donde unos misteriosos seres llamados Poseídos comienzan a aparecer rodeados de oscuridad. Por ello, la mejor arma de nuestro protagonista será la luz, en forma de una gran variedad de objetos, como linternas, bengalas y pistolas lanzabengalas, estas últimas convirtiéndose en uno de los aspectos más conseguidos del juego. Y es que los efectos de iluminación que los chicos de Remedy Studios han conseguido integrar en el juego son dignos de admiración, donde todo tipo de luces artificiales y naturales se funden mostrando un despliegue de color sin igual. El truco para acabar con estos seres será apuntarles con la linterna hasta que hayamos extirpado la oscuridad de ellos y así poder derrotarlos a punta de pistola y superar cada capítulo. Como os decíamos en el avance y reportaje de anteriores números de MegaConsolas, «Alan Wake» está dividido en una estructura que simula una serie de televisión y la transición entre capítulos es perfecta, gracias a los famosos avances y resúmenes precedidos des frases: "Anteriormente en Alan Wake..." y "En el próximo episodio..." Gracias a todos estos elementos (un sólido juego de acción que nos recordará en más de una ocasión a la anterior obra de Remedy, «Max Payne»; una gran historia de intriga y una estructura bien construida), es como «Alan Wake» logra superar el peso de la expectación generada por sus eternos retrasos. Es difícil no pensar en lo que habría sido si nos hubieran regalado un juego completamente abierto donde poder desplazarnos por esta belleza de pueblo, como estaba planteado. Aun así, el estudio sabe lo que los aficionados esperan de ellos. Historia, acción y muchas balas. Y «Alan Wake» tiene mucho de todo ello.





ENTRE LA LUZ Y LA OSCURIDAD

Pese a que el juego iba a incluir en su primera etapa un ciclo día/noche tan de moda en juegos como «GTA IV», el equipo decidió hacer las veces de dirección y medir con balanza cuándo ocurrirá cada escena. Por ello, habrá momentos calmados a la luz del día y toda la tensión se reserva para negrura de la noche. Con el Astro Rey en el cielo podremos ir con calma examinando el escenario mientras interactuamos con los demás habitantes del pueblo y nos dejamos imbuir por la historia que se nos plantea. A la luz de la inquietante luna es cuando la oscuridad comienza a atacar a los superviviente, a través de todo tipo de fenómenos paranormales a los que tendremos que hacer frente si queremos rescatar a la mujer de Alan Wake.

VALORACIÓN

GRÁFICOS



JUGABILIDAD



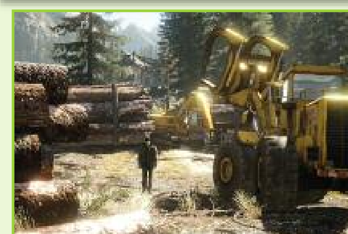
SONIDO/FX



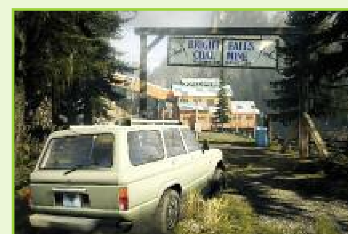
ORIGINALIDAD



GUÍA DE JUEGO



Es difícil comenzar a jugar a «Alan Wake» y no ver todas las reminiscencias e influencias que contiene. No es para menos, los chicos de Remedy siempre se han caracterizado por no esconder las inspiraciones de sus juegos y, en cambio, rendirles homenaje. Así veremos juegos de luces y sombras y ciertos planos que recuerdan mucho al Hitchcock de Vértigo (Entre los Muertos), por ejemplo. Las escenas de día, al igual que algunos personajes secundarios, son de clara influencia en



David Lynch y su clásica serie de los noventa Twin Peaks. De hecho, todo Bright Falls nos recuerda al pueblo donde fue asesinada Laura Palmer. El juego nos introducirá en la acción a través de un tutorial en forma de pesadilla, donde aprenderemos los controles básicos, mientras que la historia nos atrapará a plena luz del día, cuando llegamos por fin a nuestra preciosa cabaña en una isla del lago. A partir de ese momento, las cosas irán de mal en peor...



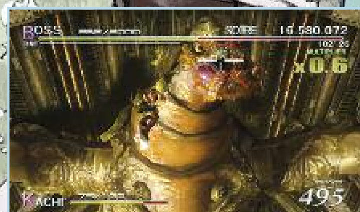
TEXTOS: ALEJANDRO PASCUAL

SIN AND PUNISHMENT
SUCCESSOR OF THE SKIES

Que este año, lleno de nuevos periféricos revolucionarios, puede ser el verdadero año de Wii es algo que cada vez se pone menos en duda. No es para menos, los nuevos Mario, Zelda y Metroid se lanzan en estos doce meses; una nueva revisión de la Nintendo DS y el anuncio de su sucesora con funciones 3D. Y, por si fuera poco, una serie de juegos arcade tradicionales que recupera la esencia perdida de Nintendo y que tiene como máximo exponente este «Sin & Punishment 2: Succesor of the Skies», la última joya de una de las compañías más queridas por los usuarios: Treasure. Estamos hablando de un arcade de disparos frenético, una mezcla de un juego de naves a lo «Ikaruga» o «After Burner» unido a un shooter sobre raíles como «Resident Evil Umbrella Chronicles» o «Ghost Squad». Este ritmo trepidante unido a una estructura fija donde no tendremos que preocuparnos tanto por avanzar como por esquivar los ataques hace que el estudio haya podido exprimir la potencia de la Wii y sacarle todo el jugo artístico que puede dar de sí. El resultado es un arcade que no puedes perderte si echas de menos los retos de antaño, esos que multiplicaban tu marcador si lograbas acertar a unos cuantos enemigos sin recibir daño, y que siempre concluían cada nivel con un jefe final gigantesco que rellenaba la pantalla de disparos. Y, si no quedas convencido, las pantallas y al arte que acompaña este análisis no podían ser más sugerentes.

«Sin & Punishment 2: Succesor of the Skies» es el líder de una serie de juegos que acompañará a Wii este año y que promete devolver la esencia retro adaptándose a las bondades de la Wii. Y si te quedas con ganas de más, no te pierdas su primera parte de Nintendo 64, disponible en la Consola Virtual de Wii.











FICHA TÉCNICA

- Nintendo
- Shooter Arcade
- Mayo
- 7+
- www.nintendo.es

VALORACIÓN

GRÁFICOS



JUGABILIDAD



SONIDO/FX



ORIGINALIDAD



POTENCIA Y CONTROL

Puede que «Sin & Punishment 2 Succesor of the Skies» parezca un juego sencillo a simple vista, pero lo cierto es que esconde una profundidad incomparable. No sólo gracias a los multiplicadores y la puntuación de nivel, que te retarán constantemente a superar las puntuaciones en el ranking mundial online, sino también a la variedad de situaciones que se dan en una misma fase de juego. Además, el hecho de poder elegir entre dos personajes con algunos movimientos y ataques distintos hace muy rejugable cada pantalla. Ni que decir tiene que el modo multijugador es también un aliciente importante, lástima que no pueda jugarse a él online. En cuanto a sistemas de control, rescatamos el WiiZapper como el más recomendable de todos.

RINGLING BROS. AND BARNUM & BAILEY
THE GREATEST SHOW ON EARTH

Vamos al CIRCO





¡¡TODA LA DIVERSIÓN DEL CIRCO EN TU CONSOLA EL 18 DE MARZO DE 2010!!



Wii NINTENDO DS



havok





NARUTO SHIPPUDEN 3
CLASH OF NINJA REVOLUTION

Se dice que toda nueva entrega de un juego de lucha tiene una justificación. En el caso de «Naruto Clash of Ninja Revolution III», es completamente cierto.

Principalmente, porque es la primera entrega de toda la serie en incluir un modo online, lo cual puede ser ya una justificación en sí misma para los aficionados de la serie. A parte de ello, sin embargo, se ha optado por seguir añadiendo todo tipo de extras, modos y, por supuesto, personajes. Así, el juego continuará la historia del anime hasta el rescate de Gaara, teniendo disponible todos los enfrentamientos del clan Akatsuki, al que pertenece el hermano de Sasuke.

El juego sigue la historia principal a través de algunas secuencias y escenas con diálogos en el modo historia, aunque si preferimos podemos saltarlas para pasar directamente a las batallas. Los puntos que consigamos se podrán intercambiar para desbloquear nuevos personajes, escenarios o niveles extra de dificultad (ya sabéis, lo típico). Al modo principal le acompañan unas curiosas misiones, donde tendremos que cumplir un objetivo específico durante un combate y es uno de los más destacados; el modo supervivencia, donde luchar hasta que se nos agote la energía y el modo 'time attack', donde vencer enemigos antes de que se acabe el tiempo. Pese a que «Naruto Clash of Ninja Revolution III» no es uno de los juegos de lucha con más profundidad, como el caso de «Street Fighter IV» o «BlazBlue», posee las suficientes combinaciones y estrategias para no quedarse únicamente en un machacabotones sin sentido. Súmale un apartado gráfico muy colorido, que cada entrega va teniendo mejor pinta con más efectos gráficos y el resultado es un juego muy sólido para todo aquel que posea una Wii.

FICHA TÉCNICA

- Nintendo
- Lucha
- Abril
- 12+
- www.nintendo.es

¿SUPER SMASH BROS. NARUTO?

«Naruto Clash of Ninja Revolution III» posee modos alternativos al principal que pueden llegar a convertirse en un juego en sí. Por un lado, tendremos la posibilidad de no sólo luchar con un personaje, sino formar un equipo de dos contra dos que podremos intercambiar en cualquier momento. Pero si lo que queremos es jugar cuatro jugadores a la vez en la misma consola, existe un modo de juego que colocará a cuatro luchadores a la vez, al más puro estilo «Super Smash Bros.», simplificando las peleas y reduciendo el número de botones a dos. Además, podremos recoger diferentes objetos por el escenario como bombas que dejar a modo de trampas a nuestros oponentes. Una entrega muy completa para tratarse de una tercera revisión.

VALORACIÓN

GRÁFICOS	■■■■□□
JUGABILIDAD	■■■■□□
SONIDO/FX	■■■□□□
ORIGINALIDAD	■■■□□□


decine21.com
facebook
twitter
myspace.com





WARIO WARE D.I.Y.

Aunque Wario haya sido siempre el archienemigo de Mario, nos ha hecho divertirnos tanto como el fontanero.

Su serie «Wario Ware» ha sido la más prolífica. La mecánica es simple: minijuegos rápidos donde en poco más de cinco segundos debemos averiguar cómo resolver un puzzle mediante una acción y ejecutarla. La variedad es inmensa, sobre todo desde que llegó a Nintendo DS y Wii. Desde sostener un palo con la palma de la mano y procurar que no se caiga hasta cortar lo más rápido que podamos un pepino en rodajas. Cuantos más niveles superemos más rápido irá el tiempo, y antes de que nos demos cuenta ya estaremos enganchados.

«Do It Yourself» nace de la idea de que tan divertido es jugar a estos sencillos minijuegos como crearlos, y por ello los creadores decidieron hacer un punto y aparte en la licencia y permitir a los jugadores experimentar con el propio motor del juego para crear los suyos propios. Y no sólo eso, sino subirlos a Internet y permitir que los demás jugadores se los descarguen y los puntúen. El resultado es simple: imagínate un «Little Big Planet» y traslada su concepto a «Wario Ware», para crear los minijuegos más adictivos y creativos. Todo un Tente interactivo, vaya. Con títulos así, llegamos a ser conscientes de las posibilidades que tienen los videojuegos, y no sólo por su capacidad para divertir. Desde los últimos años los desarrolladores han apostado porque el jugador sea la mente creativa definitiva. ¿Quieres hacer tu propio escenario o circuito? No hay problema. En «Do It Yourself», controlaremos tres aspectos fundamentales de la creatividad de un juego: los gráficos, el sonido y la programación. «Wario Ware DIY» es una herramienta que potencia la creatividad y la enfoca a la diversión, es un paso adelante para entender cómo funcionan los mecanismos de este ocio electrónico. Vamos, una genialidad.



HAZLO TÚ MISMO

Hay tres aspectos fundamentales a dominar. Gráficos, donde dibujaremos todo el escenario haciendo uso de las plantillas que nos proporciona el juego o pintando en la pantalla y animando las viñetas. En sonido, tendremos un pequeño piano que tocará unas notas musicales en orden. En programación, el verdadero corazón del juego, seremos capaces de materializar todas las acciones que haremos con la pantalla táctil (pinchar o arrastrar, que el juego determine si hemos ganado o perdido, que el perro que hemos creado aparezca aleatoriamente por las diferentes puertas...)





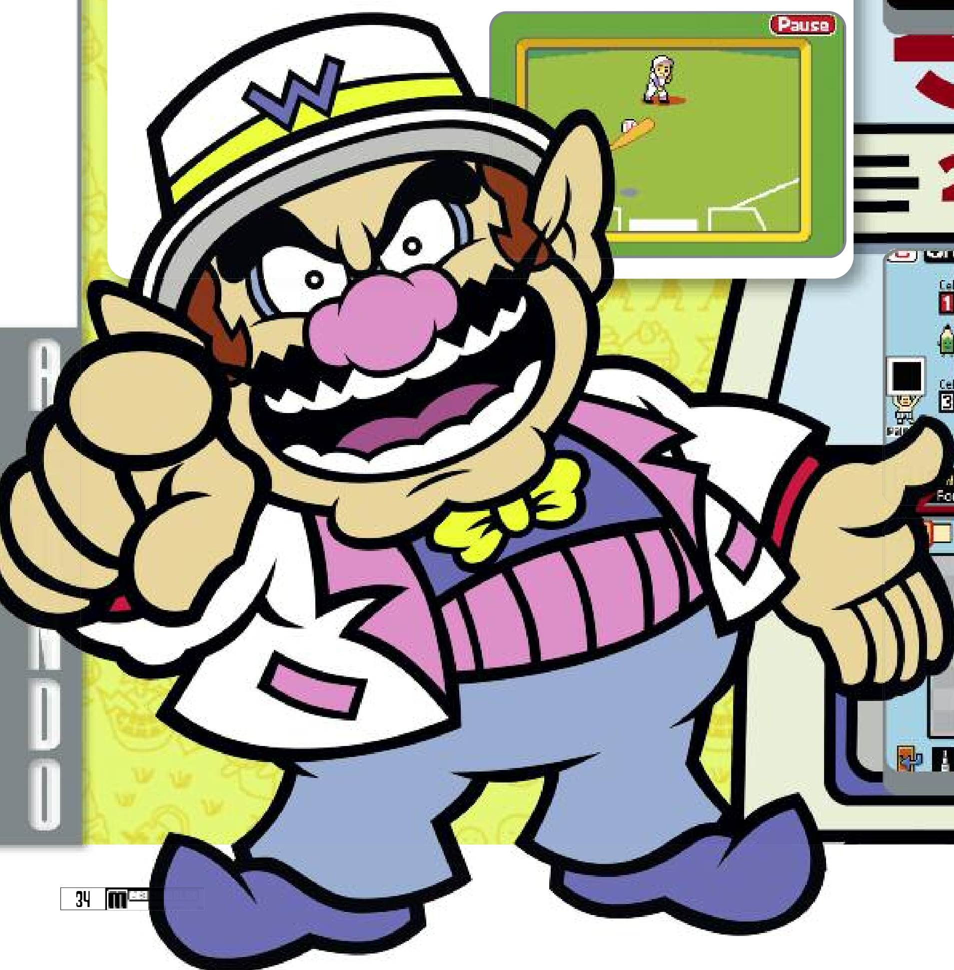
VALORACIÓN

GRÁFICOS


JUGABILIDAD


SONIDO/FX


ORIGINALIDAD



FICHA TÉCNICA

- Nintendo
- Minijuegos
- Mayo
- 7+
- www.wariowarediy.com

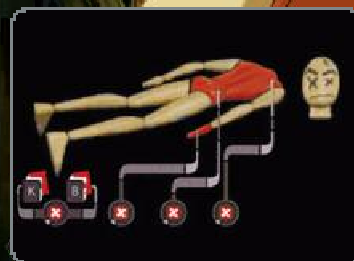
RUNAWAY A TWIST OF FATE

Y ya va a hacer nueve añitos desde que Brian encontró a Gina... más bien la atropelló, y el karma sobrevoló sus existencias.
Así plantaron los cimientos de, sin duda, la más atractiva experiencia en aventura gráfica acaecida dentro de nuestra fronteras. Tras múltiples jarreos y avatares, la niña de los ojos de los estudios madrileños Pendulo llega a su punto culminante. Primero fue en PC, cómo no, y ahora lo hace en DS, la portátil de Nintendo que se convierte en testigo del espléndido broche final de las tramas y subtramas desperdigadas en la trilogía ya que, como muy bien dijo Gonzo Suárez en su clase magistral durante la presentación en Madrid de «Wario Ware DIY», lo importante en un videojuego es que remate la faena hasta la bola.
Por tanto, aquí podremos resolver todos los misterios y leyendas urbanas que se ciernen sobre Brian Basco (su contacto con los extraterrestres, su presunto crimen, sus viajes enigmáticos y fugitivos...) controlando por primera vez a Gina Timmins a lo largo de media docena de capítulos impregnados en ese humor marca de la casa y con unos brillantes gráficos en cel-shaded herederos de los años dorados del software español. Aparte de su línea argumental troncal, que nos llevará a los más variados rincones de la geografía americana, desde Nueva York a Hawaii, la versión DS destaca por su centenar de enigmas y acertijos disponibles como minijuegos de lógica y puzzle en la mejor línea "cerebrita" de la consola. En fin, una despedida por todo lo alto y un ejemplo a seguir para nuestra cantera creativa.

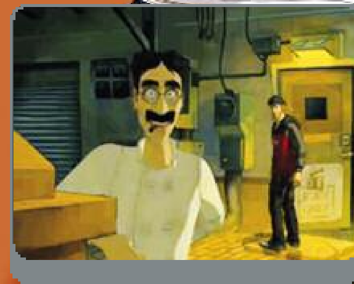
UP&DOWN

Magnífico guión plagado de guiños a la trilogía y notable esfuerzo gráfico.

Algo corto y, aunque Gina se sale, se echan en falta veteranos secundarios de lujo.







Compañía: Pendulo Studios | Género: Aventura gráfica | Lanzamiento: Abril | 12+

GALACTIC TAZ BALL

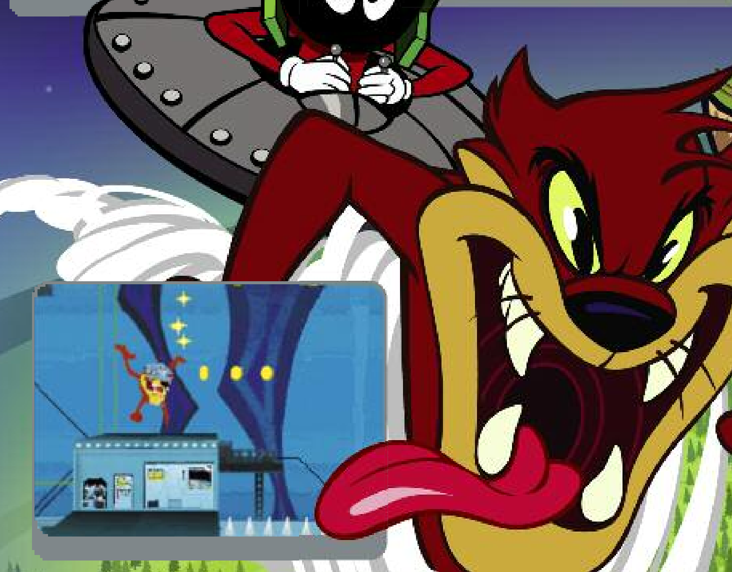
En estos tiempos que corren, lo mejor es apadrinar y admitir como animal de compañía al entrañable demonio de Tasmania y aprender de su remolinera filosofía de choque y tentetieso, a ver si se nos pega algo.
Para ello, nada mejor que sacar el stylus y guiarle por su última aventura en DS, en la que el bueno de Taz es secuestrado accidentalmente por Marvin el marciano, que quiere robar todo el paisaje de la Tierra para hacer de Marte un lugar más pintoresco. Así, Taz deberá recuperar todas las piezas de la Tierra que irá encontrando por el espacio para evitar que Marvin destruya el planeta y poder volver a su dulce hogar.
Uno de los atractivos del juego consiste en la posibilidad de explorar dos mundos diferentes e igual de burbujeantes: Por un lado, Overworld, que se presenta en forma de juego de acción en 3D en el que Taz desplegará todo su potencial y su caja de tornados; y por otro, Underworld, escenario repleto de rompecabezas donde tendremos que resolver los retos manejando numerosas máquinas y gadgets. Ambos mundos combinan toda la diversión para un viaje frenético por el espacio más salvaje. Sin desplegar ningún alarde visual especial, los gráficos son apañados y coloristas para acoger la aventura de uno de los personajes más populares de la familia Looney, también más anárquico. Precisamente esa característica de ir por libre no nos marca tanto los pasos a seguir como en otros títulos de similar pelaje. Y, cómo no, tampoco falta el buen humor y alguna sorpresita bajo la pelambrera del prota. Que tiemblen los satélites, cometas y la estación MIR...

UP&DOWN

La conseguida mezcla de aventura cartoon con la resolución de puzzles.

Gráficamente podría haber dado más de sí. Se hace un tanto repetitivo en el modo Overlord.





Compañía: Warner Bros | Género: Acción/Puzzle | Lanzamiento: Mayo | 3+

RESÉRVALO YA

Y CONSIGUE LA BARAJA OFICIAL. SÓLO EN El Corte Inglés



DE LOS CREADORES DE GRAND THEFT AUTO

RED DEAD REDEMPTION™



FORAJIDOS HASTA EL FINAL

21 MAYO

REDDEADREDEMPTION-ELJUEGO.COM

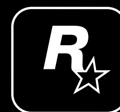




PS3
PlayStation®3



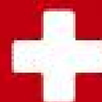
XBOX 360 XBOX LIVE

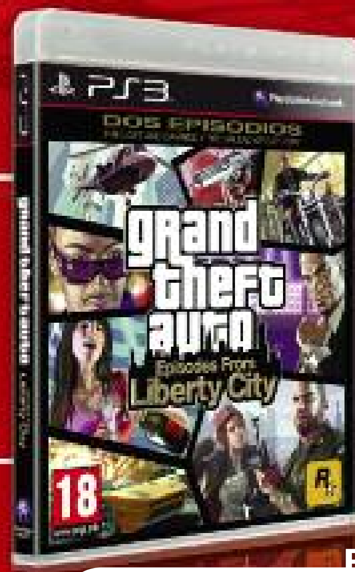


PS3 120gb + GTA EPISODES FOM LIBERTY CITY

(***5 bonos de 10€ de descuento** para comprar Eyepet, Singstar Mecano, Buzz concurso universal, God of War 3 o Uncharted 2)







50€* de descuento para la compra de juegos

Por sólo **329,95€**

Promoción válida hasta 31 de Mayo

¡Aprovéchate de esta gran oferta!*

*Promoción limitada a 643 unidades de packs Xbox 360 Arcade y 898 unidades de packs Xbox 360 Elite Excepto pack Final Fantasy.

Xbox 360 Arcade

149,90€

Antes ~~199,90€~~



Xbox 360 Elite + Juego

199,90€



Consola Wii +
Mario & Sonic en los
Juegos Olímpicos de Invierno
Por sólo 219,95€

Consola Nintendo DSi +
Mario & Sonic en los
Juegos Olímpicos de Invierno
+ funda para la consola
Por sólo 189,95€

Compra
Iron Man 2
el videojuego
y consigue esta
camiseta
exclusiva

Promoción limitada a 1.300 unidades exclusivas

DIVERSIÓN INFINITA Y DE LOS MÁS ADICTIVA

Un nuevo concepto de juego con «Chronos Twins DX», una sencilla diversión plataformera protagonizada por un simpático draculín y la acción más contundente sobre dos ruedas que se pueda experimentar en Liberty City, todo a tu alcance online. Así que no esperes demasiado a conectarte con tu consola.



Monsters (probably) Stole My Princess

El catálogo de juegos mini de PlayStation Store se amplía con este divertido título en el que un simpático draculín llamado el Duque descubre que su princesa ha sido secuestrada por monstruos... probablemente.

Y como buen juego mini es sencillito, pero bien divertido. Se trata de un plataformero vertical en el que vas ascendiendo rápidamente a base de saltos y dobles saltos para dar alcance al monstruo del nivel, un bichejo en continuo ascenso por la pantalla al que solo puedes dañar saltándole en la cabeza. La cosa se vuelve más adictiva gracias a la mecánica de combos, ya que obtienes más puntos y velocidad si no repites aterrizajes. A mejor tu puntuación, más espectacular el golpe final que asestas al enemigo. Es un juego relativamente corto en contenido, pero el auténtico reto está en mejorar las marcas personales. Además, la deliciosa estética caricaturesca y las espectaculares remezclas de música clásica hacen de este un título de lo más atractivo.

WiiWare

Chronos Twins DX

Jugar con el tiempo ya se ha hecho muchas veces, pero el concepto de Dual Gameplay es algo nuevo que se estrena en este creativo título de acción, puzzle y plataformas para la tienda virtual WiiWare.

¿Y eso del Dual Gameplay de qué va? Pues para empezar, cambiando el pasado, por ejemplo, empujando objetos o destruyendo criaturas, el presente cambiará en tiempo real. Mientras te desplazas por los 19 mundos del juego, pasado y presente te servirán para sortear los obstáculos aparentemente insalvables en una de las líneas temporales. Vamos, que la acción se duplica y controlas al protagonista en dos momentos diferentes al mismo tiempo. Todo un desafío de habilidad e inteligencia. Esta innovadora propuesta ya la vimos en Nintendo DS y llega ahora a Wii con sustanciosas mejoras de gráficos y sonido. Y encima, es de factura española. Si es que cuando nos ponemos, somos unos hachas.





Informe D(escarga)

Llega a Xbox LIVE la beta multijugador de «Halo Reach», disponible en exclusiva para todos los jugadores de «Halo 3: ODST». Si no eres uno de ellos, te puedes consolar con la llegada de 7 nuevos títulos retro para la Game Room. Por último, destacamos el evento "30 días de muertos vivientes", que se inicia con el complemento «Left 4 Dead 2: The Passing» y que continúa con música, películas y artículos para el Bazar del Avatar. Como Ofertas de la Semana, podrás adquirir «The Dishwasher: Dead Samurai» y «Zombie Apocalypse» al asequible precio de 400 Microsoft Points cada uno. Una tentación a la que será difícil resistirse.







Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City

Seguro que ya tenías ganas de jugar a las estupendas ampliaciones de «Grand Theft Auto IV». Pues ahora ya puedes disfrutar de las dos en esta estupenda recopilación disponible en PlayStation Store.

«Lost and the Damned» y «The Ballad of Gay Tony» son los títulos de estas estupendas campañas, ambientadas en la Liberty City original del juego. En la primera interpretas al motero Johnny Klebitz, que regresa con su banda tras un tiempo en el trullo. En el segundo, te metes en el papel de Luis López, un cubano ligón que se mueve en los ambientes de la vida nocturna en la ciudad. Ambas campañas incluyen nuevos vehículos, armas y actividades que multiplican la diversión del juego original. La narrativa sigue siendo magnífico y el excelente diseño de las misiones corrobora el buen hacer de los desarrolladores de esta saga criminal.

RINCÓN DEL JUGADOR

Trucos

Super Street Fighter IV (Multi)

Niveles de bonus extra

Obtener Nivel del coche:
Para obtenerlo tendrás que completar el modo Arcade en el modo de dificultad que quieras.

Obtener Nivel de los barriles:
Sigue los mismos pasos que antes para desbloquear este nivel.

Escuchar la música de cada luchador:
Para escuchar siempre la canción original de tu luchador favorito debes colocar en tu perfil el icono y el título propios de cada luchador.

Resonance Of Fate (Multi)

Desbloquear trajes

Puedes poner estos códigos después del capítulo 7. Ve al armario de la habitación de Leanne y mientras ella habla su primera frase, pon el código en la próxima línea de dialogo para desbloquear un ítem (R3 y L3 se refiere al Stick derecho e izquierda respectivamente).

8-Bit remera para mujer – Abajo, Abajo, Arriba, Arriba, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Triángulo y Círculo.

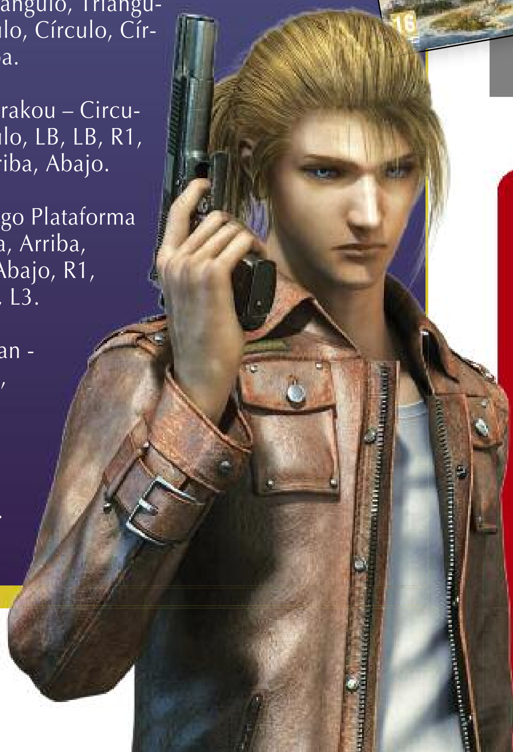
Remera Club Famitsu – Triángulo, Triángulo, Arriba, Arriba, Círculo, Círculo, Izquierda, Izquierda LB. R1.

Remera Gemaga - R2, L2, LB, R1, Triángulo, Triángulo, Triángulo, Círculo, Círculo, Arriba.

Remera Hirakou – Circulo, Triangulo, LB, LB, R1, R1, L3, Arriba, Abajo.

Remera Logo Plataforma – Izquierda, Arriba, Derecha, Abajo, R1, R1, L1, LB, L3.

Traje Politan - R3, R3, R3, Derecha, Izquierda, Triángulo, Círculo, L2, R2, LB.



Club de Fans

Quería saber qué novedades tendrá el próximo «No More Heroes 2». Julián Casanovas (Tarragona)

No More Heroes 2: Desperate Struggle

Así que no puedes esperar a conocer todas las bondades de esta segunda entrega de ‹No More Heroes›, ¿verdad? Nosotros tampoco. El nuevo capítulo de las aventuras de Travis Touchdown continúa la línea del primero, centrado en acabar con jefes finales que, esta vez, en vez de ser 10 son 100 (aunque que no nos impacte demasiado, ya que tiene cierto truco, digamos, parecido a los 88 maníacos de Kill Bill). Además, podremos controlar a otro personaje conocido de la primera entrega en ciertos momentos de la trama (que tampoco queremos especificar mucho para que os sorprendáis cuando juguéis). La ciudad de Santa Destroy también ha sufrido algún que otro cambio. Se acabó el deambular por entornos vacíos en la moto sin absolutamente nada que hacer. Ahora iremos directamente al grano a través de un mapa donde seleccionar el siguiente punto y los trabajos para conseguir dinero se realizarán a través de pequeños minijuegos retro en dos dimensiones. Entre las armas, destacará como puedes ver en la imagen la doble katana, y esperamos (casi confirmado) que la versión europea tenga activada la sangre y no las "moscas". Por supuesto, espera mil y una referencias e inspiraciones "freaks" y de la "trash culture" tan de moda.





Si quieres que hagamos un seguimiento especial a tu juego favorito, no tienes más que escribirnos a megaconsolas@estrenos21.com

Galeria



Mario y cía siguen siendo un referente en los jugones de toda condición y a nuestra Galería siguen llegando estupendos dibujos para refrendarlo; como el de Joel Rodríguez Martínez (Algeciras-Cádiz), de 14 años. Este buen hacer lo recompensamos con el juego «SuperStars V8 Next Challenge» para Xbox 360.



Si tu dibujo resulta elegido para ser expuesto en la "Galería" del próximo número de Megaconsolas, habrás ganado este fabuloso videojuego. Envía tu dibujo a José Abascal, 55, Entreplanta Izda. 28003-Madrid, o bien por e-mail a megaconsolas@estrenos21.com. Y no olvides de aportar tus datos (Nombre, dirección, teléfono y edad).

NUESTROS CINCO FAVORITOS

1. **Monster Hunter Tri (Wii)**
Poco a poco nos hemos enganchado a la vida furtiva y ahora no podemos dejar de cazar qurupecos y monstruos de la misma calaña.

2. **Metro 2033 (Multi)**
Estos mundos post-apocalípticos son cada vez más originales e inspirados. Y nosotros encantados con ello.

3. **Resonance of Fate (Multi)**
Tri-Ace haciendo lo que mejor sabe hacer: una belleza gráfica sin igual y combates extraños pero profundos.

4. **Copa Mundial de la FIFA Sudáfrica 2010 (Multi)**
Según calentamos motores para el mundial vamos sustituyendo el ‹FIFA10› por éste. Y es que por esta fechas lo que nos tira es "La Roja". ¡A por ellos!

5. **Ben 10 (Multi)**
Las posibilidad de transformarnos en multitud de criaturas, algunas de ellas nunca vistas antes en la serie, consigue que no queramos parar de saltar y saltar.

Retrato R...

Kasumi



▶ **EDAD:** Insultantemente joven. Para curiosos, nació un 23F. Anda que si Tejero la hubiese visto, adiós ensaladilla de tiros en el Congreso...

▶ **APARIENCIA:** A ver, preparad el babero: metro sesenta, 48 kilos, melena cual cascada de miel, rostro de muñequita de porcelana de un bazar chinorri, cuerpo pecaminoso, carnes prietas, curvas inverosímiles... En fin, tan perfecta que no es real.

▶ **HISTORIAL PERSONAL:** Según su ficha técnica, Kasumi, o ‹Kunoichi del Destino›, fue la primera ganadora del Torneo Dead or Alive, aunque en el currículo de esta ninja de algodón no todo es de color rosa, ya que su hermano Hayate, heredero del estilo Mugen Teshin, fue gravemente herido por el malvado Raidou. Así, nuestra heroína clamó venganza y derrotó al villano en el susodicho primer torneo. Después ha tenido una vida agitada: un científico loco la quiso clonar, fue acusada de traición a su pueblo... menos mal que la moza se relaja jugando al golf y al voley-playa.

▶ **AMIGOS Y ENEMIGOS:** Lanzar kunais o bombas de humo, desaparecer sin previo aviso y lucir una fuerza sobrenatural impropia con su apariencia frágil (sobre todo en los últimos episodios de la saga).

▶ **FUTURO:** Recargar energías comiendo milhojas de fresa (su platillo favorito) mientras le ultiman los modelitos para ‹Dead or Alive 5›.

Te lo dice Galibo ...

Vida después de «Halo»

Cómo mola ‹Halo›. Yo me lo pasé pipa con ‹Halo 3› y, para mucha gente, todo lo relacionado con esta saga les apasiona. Próximamente saldrá ‹Halo Reach› y la comunidad del juego anda revolucionada con la noticia. El problema es que me parece que se están pasando.
A ver, que te guste mucho un juego está muy bien, pero tampoco hay que exagerar, oiga, que hay muchos otros juegos muy majos por ahí. A juzgar por la promoción de bombo y platillo que nos está llegando, esto parece más una secta que un juego. Cuando se habla de ‹Halo›, todo es legendario ,épico y clásico. Hay gente que ha consagrado estos últimos años de su vida a la saga y, en vez de considerarlos unos tarados que de niños les daban collejas en el colegio, nos los quieren presentar como auténticos héroes. Ya tenemos el DVD con cortos de animación de ‹Halo› y las novelas, para que cuando acabes de jugar puedas seguir inmerso en ese universo. No sé, yo a ‹Halo Reach› jugaré y tal pero, cuando me lo acabe, probaré un poco el multijugador y luego pasaré a otra cosa y me olvidaré del tema. Me parece una actitud más sana.



Juego Online del mes

Este mes queremos destacar un juego con estética japonesa, pero totalmente realizado en nuestro país: «Zombie Panic in Wonderland».

‹Zombie Panic› es un título realizado por la española Akaoni donde nuestro objetivo es sencillo: ¡Acabar con todos los zombies y monstruos que vienen a por nosotros! Olvídate de los remakes de arcade retro tan de moda y apuesta por un juego fresco que encima es producto nacional. Con un estilo manga y dos personajes, Zombie Panic casi recuerda a un Space Invaders en 3D, aportando mucha validad y grandes dosis de diversión rápida.



Puedes escribirnos a:
José Abascal 55, Entreplanta Izda.
28003-Madrid.

O si prefieres por e-mail a:
megaconsolas@estrenos21.com



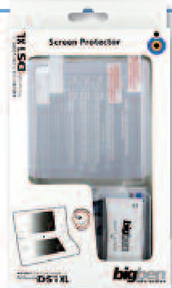
TOY STORY MANIA! RAY GUN

Apunta y dispara tu rayo láser en Wii

Si quieres disfrutar de Toy Story 3, puedes comenzar con la pistola que Thurstmaster ha creado específicamente con el lanzamiento de esta película: la Ray Gund. Con ella podrás jugar a juegos de apuntar y disparar y sentirte como uno de los personajes de Toy Story. Además, está específicamente diseñada para el juego «Toy Story Mania!», lleno de divertidos minijuegos. La Ray Gun es increíblemente sencilla de usar. Los jugadores no tienen más que quitar el compartimiento trasero, insertar el mando de Wii, volver a colocar el compartimiento en su sitio ¡y ya están listos para jugar! No tienen que preocuparse por pilas ni por cables, tan sólo por lo que se van a divertir al jugar con la Ray Gun en la mano. La Toy Story Mania! Ray Gun funciona como una extensión natural del brazo del usuario: sólo tienen que apuntar y disparar.

PROTECTOR DSI XL

Seguridad para tu nueva portátil



Si eres uno de los afortunados que ha adquirido una flamante DSi XL (en el caso de que no la hayas renovado), seguramente estés asombrado con el gran tamaños de sus dos pantallas, que abre un nuevo mundo de posibilidades para tus juegos. El problema es que a mayor tamaño también es mayor el riesgo de que se rallen en un mal movimiento del lápiz táctil, y tus anteriores protectores de pantalla son demasiado pequeños. Por ello, Big Ben se ha apresurado a lanzar unos nuevos protectores de pantalla fáciles de aplicar que mantendrá lejos cualquier sustancia que pueda provocar un percance en tu consola. Además, son muy fáciles de aplicar y quitar cuando quieras.

PERIFÉRICOS DE LA SELECCIÓN ESPAÑOLA

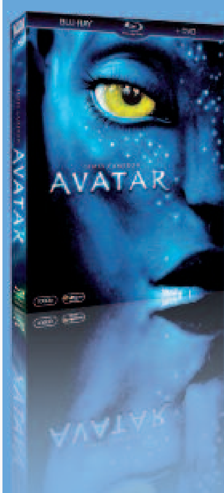
Anima a La Roja con estos accesorios oficiales

El Mundial está a la vuelta de la esquina y es el momento de animar a los jugadores para que se dejen la piel en el campo y sea este año en Sudáfrica el que España haga historia por fin en esta competición. Nosotros, mientras tanto, podemos seguir echándonos un partido a nuestro juego de fútbol favorito con los accesorios que Ardistel nos pone a nuestra disposición, como el mando para PlayStation 3, un mando decorado con motivos de la selección que incluye un receptor USB para sus funciones inalámbricas y que también es sensible al movimiento. Y si vas a casa de algún amigo o familiar para ver el Mundial, ahora podrás transportar tu PlayStation 3 con la mochila de la selección española, que tiene todas las cualidades para llevarla con comodidad y seguridad: asas de alzado, cierres laterales ajustables, bolsillos frontales con compartimentos, un interior acolchado y una correa pectoral de ajuste de carga con cierre extensible. No encontrarás mejor seguridad para tu ocio favorito.









AVATAR

Blu-ray Disc

El futuro es azul

Dirigida por James Cameron, Avatar está ambientada en el año 2154, los humanos han agotado prácticamente todos los recursos del planeta Tierra, por lo que se lanzan a la colonización espacial, descubriendo Pandora, un mundo salvaje que posee una fuente enorme de energía. El único problema es una tribu local, los na 'vi, que residen justo encima de una fuente de mineral muy codiciada y opone resistencia a abandonar su hogar. Jake Sully (Sam Worthington) es un militar que quedó parapléjico y que ahora tendrá que sustituir a su hermano fallecido para contactar con estos seres e intentar razonar con ellos. Para ello, los humanos han creado una réplica exacta de los na 'vi que pueden utilizar como un segundo cuerpo.